

GHIDUL JUCATORULUI

Rummy • Slap Jack • Whiskey Poker •
 Canasta • Wist • Casino • Poker •
 Old Maid • Go Boom • Trombon •
 Michigan •
 Knock •
 Pinacle •
 Gin rumn •



Recif

GHIDUL JUCĂTORULUI

*Ediție apărută sub îngrijirea
ing. Corneliu Alexandru*

Editura Recif

1992

CUPRINSUL

Cuvînt de început.....	5
------------------------	---

I - NOȚIUNI INTRODUCATIVE

1. Cum se organizează o reuniune în care se vor practica jocuri de cărți.....	6
2. Criterii pentru alegerea jocurilor de cărți.....	7
3. Reguli generale pentru toate jocurile de cărți.....	8
4. "Eticheta" obligatorie la jocul de cărți.....	10
5. Notății și termeni "tehnici" folosiți în lucrare....	11

II - JOCURI PENTRU ADULȚI ȘI TINERET

1. Canasta.....	14
2. Pinnacle.....	27
3. Wist.....	33
4. Șaizeci și șase.....	35
5. Cazino.....	37
6. Rummy.....	42
7. Gin rummy.....	44
8. Continental rummy.....	46
9. Contract rummy.....	47
10. Michigan.....	49
11. Poker.....	51
12. Stud Poker.....	57
13. Whiskey Poker.....	58
14. Knocker Poker.....	59
15. California Jack.....	60

III - JOCURI PENTRU COPII

1. Războiul.....	62
2. Old Maid (Camerista).....	62

3. Pescuiește.....	64
4. Purcelușul.....	66
5. Slap Jack.....	67
6. Concentrează-te.....	68
7. Go Boom.....	69
8. Trombon.....	70
9. Parlament.....	72
10. Optarul miraculos.....	73

IV - JOCURI PENTRU SOLITARI - PASIENȚE

1. Poker pentru solitari.....	76
2. Acordeon.....	77
3. Calculul.....	78
4. Pasiența lui Napoleon.....	79
5. Canfield.....	80

V - JOCURI DE CAZINOU

1. Black Jack.....	83
2. Banca "Monte Carlo".....	87
3. Chemin de Fer.....	88
4. Baccara.....	91
5. Stuss.....	91

VI - INDEXUL ALFABETIC AL JOCURILOR.....	94
--	----

CUVÎNT DE ÎNCEPUT

Omul modern, confruntat în viața de zi cu zi cu probleme multiple și dificile, simte nevoia de a avea contacte sociale dese cu semenii săi - colegi, prieteni sau rude, pentru a se convinge că problemele sale sînt similare cu ale celorlalți și pentru a se relaxa.

Sfîrșitul unei săptămîni de lucru oferă tuturor posibilități de destindere prin practicarea sporturilor, efectuarea unor excursii sau participarea la diverse activități plăcute și educative. Printre activitățile preferate de mulți se numără și jocurile de cărți. Numeroși oameni, indiferent de vîrstă și profesie, își găsesc repausul și divertismentul necesar jucînd bridge, wist, canasta sau alte jocuri de cărți. Sînt stimulate în acest mod logica, atenția, memoria, stăpînirea de sine etc., și este generată buna dispoziție atît de necesară. În același timp, jocurile de cărți constituie o bună ocazie pentru stabilirea unor relații de înțelegere și prietenie cu alți oameni.

Deși interesul pentru jocurile de cărți a fost întotdeauna mare în țara noastră, în ultimii 45 de ani apariția unor lucrări de popularizare a regulilor jocurilor de cărți nu a fost posibilă, ele fiind etichetate ca distracții "burgheze". Doar jocul de bridge a fost tolerat o anumită perioadă de timp, fiind considerat sport. Datorită acestui fapt, iubitorii de bridge au beneficiat de unele lucrări de inițiere, iar diferite publicații periodice au avut rubrici dedicate lui.

Prezenta lucrare își propune să popularizeze regulile a 35 dintre cele mai populare și îndrăgite jocuri de cărți, în afară de bridge. Pentru unele jocuri au fost păstrate denumirile originale, la noi neexistînd pînă în prezent denumiri autohtone, și au fost descrise variantele jucate în diferite țări.

I - NOȚIUNI INTRODUCTIVE

1. Cum se organizează o reuniune în care se vor practica jocuri de cărți

Pentru a se asigura succésul unei reuniuni între prieteni, colegi sau membri ai unei familii la care se intenționează să fie practicate jocuri de cărți, este bine să se țină seamă de următoarele aspecte:

- * Cei invitați să participe la joc trebuie să fie informați în prealabil asupra acestui lucru și să cunoască jocul respectiv. În acest fel vor fi evitate momentele neplăcute ce pot apărea, fiind stimulat interesul pentru participare și asigurându-se echilibrul partidelor.

- * Dacă sînt preferate jocuri "pe echipe", este bine ca ele să fie formate prin tragerea la sorți sau prin rotația partenerilor. În cazul în care printre participanți există jucători mai "tari" decît ceilalți, se poate opta pentru o formulă în care aceștia să nu facă parte din aceeași echipă.

- * Oferirea unor "recompense" cîștigătorilor sau a unor "pedepse" - firește, hazlii - celor ce se clasează pe ultimele locuri mărește farmecul reuniunii.

- * Organizatorii trebuie să asigure un număr corespunzător de mese de joc (de preferință rotunde), scaune confortabile pentru toți participanții, cărți de joc în stare foarte bună (fără semne, pete, colțuri rupte), fise de diferite mărimi sau culori, hîrtie de scris și creioane pentru ținerea evidenței punctajelor realizate, precum și alte materiale necesare desfășurării partidelor. În cazul în care sînt necesare mai multe pachete de cărți pentru același joc, acestea trebuie să fie de aceeași formă și mărime.

- * Jocurile pentru copii trebuie să aibă loc într-o cameră separată de cea în care sînt adunați adulții. În cazul în care este necesar, unul din părinți (sau un adult) poate supraveghea

modul în care se desfășoară jocul copiilor, explicându-le regulile de joc (celor care nu le cunosc bine), ajutând imparțial pe cei ce solicită acest lucru sau ținând evidența punctajelor realizate de fiecare copil participant la jocul respectiv.

* Dacă la joc participă persoane de vârste diferite, este necesar să se aleagă un joc care să corespundă posibilităților celor mai tineri participanți.

* În pauzele dintre jocuri, participanții trebuie să aibă posibilitatea de a face puțină mișcare, de a se aerisi, de a servi băuturi răcoritoare și chiar gustări, în cazul în care reuniunea durează mai mult de 3-4 ore.

* În cazul în care apar discuții neplăcute generate de comiterea unor nereguli, organizatorul trebuie să intervină cu tact pentru rezolvarea cazului, calmarea spiritelor și reîntoarcerea lucrurilor în normal.

2. Criterii pentru alegerea jocurilor

Este bine să se aleagă jocul sau jocurile care prezintă interes pentru majoritatea invitaților.

La alegere, trebuie să se țină cont și de următorii factori: numărul participanților, categoriile de vârstă ale acestora, preferințele lor pentru diferitele categorii de jocuri (de logică și analiză, de noroc, de amuzament etc.), precum și de alți factori specifici (ex. posibilitatea de a asigura condițiile materiale necesare desfășurării normale a partidelor etc.).

O soluție bună pentru toți ar fi să se organizeze 2-3 grupe (formate după vârstă sau alte criterii) în care să poată fi practicate jocuri diferite conform preferințelor participanților.

Iată o clasificare orientativă a jocurilor prezente în această lucrare, care poate ușura alegerea jocului preferat:

A. Jocuri de logică și analiză

1. Canasta - Poate fi jucat în 2,3,4,5 și chiar 6 persoane; de regulă se joacă în 4, grupați în două echipe adverse

2. Pinnacle - 2-4 jucători; cînd participă 4, se joacă pe echipe
3. Wist - 4 participanți, în două echipe
4. Șaizeci și șase - 2 jucători
5. Michigan - 3-8 participanți
6. Rummy - 2-6 participanți
7. Contract rummy - 3-8 participanți
8. Continental rummy - 2-12 participanți
9. Gin rummy - 2 participanți
10. Cazino - 2-4 participanți; în 4 se joacă pe echipe

B. Jocuri de noroc

1. Poker - 2-12 participanți
2. California Jack - 2 participanți
3. Baccara - 2-30 participanți
4. Chemin de Fer - 2-30 participanți
5. Black Jack - 7-8 participanți
6. Banca "Monte Carlo" - nelimitat
7. Stuss - nelimitat

C. Jocuri vesele

1. Războiul - 2 participanți; 6-8 ani
2. Pescuiește - 2-5 participanți; 8-10 ani
3. Old Maid - 2-15 participanți; 8-10 ani
4. Slap Jack - 3-8 participanți; 6-8 ani
5. Purcelușul - 3-12 participanți; 8-12 ani
6. Trombon - 2-12 participanți; 10-14 ani
7. Go Boom - 2-15 participanți; 10-15 ani
8. Optarul miraculos - 2-8 participanți; 10-15 ani
9. Concentrează-te - 2-15 participanți; peste 10 ani
10. Parlament - 3-8 participanți; peste 10 ani

3. Reguli generale pentru toate jocurile de cărți

* Un pachet standard conține 52 cărți aparținînd celor 4 culori (cupa, pica, trefla și caro), care se identifică după simbolul și rangul lor.

O culoare este compusă din următoarele 13 cărți ordonate după rangul lor: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R și A.

Există jocuri în care numărul necesar de cărți este mai mic sau mai mare decât numărul standard. Când sînt mai puține, din pachetul standard se scot cărțile de anumite ranguri din toate cele patru culori.

Dacă sînt necesare mai mult de 52 de cărți, se folosesc mai multe pachete sau cărți speciale (jokeri).

Numărul de cărți necesare pentru fiecare joc este menționat în prezentarea regulilor acestuia.

* Pentru determinarea ordinii jucătorilor la masa de joc, a modului lor de grupare în echipe, a dreptului de a împărți cărțile sau a altor privilegii sau drepturi specifice fiecărui joc, există mai multe metode. Cea mai simplă și mai folosită este următoarea:

Cărțile sînt amestecate de unul dintre participanți, după care se așază pe masă, cu fața în jos, răsfirate puțin, formînd un șir. Fiecare participant trage o carte, cu excepția celor două aflate la capetele șirului. Ordinea este dată de rangul cărții extrase de fiecare participant. Când doi participanți au tras cărți de același rang, mai trag altele, atîtea cîte sînt necesare pentru ca între ei să se stabilească o ordine.

Această metodă este folosită ori de cîte ori nu se recomandă alt mod, specific jocului respectiv, de determinare a ordinii de joc.

* Rotația dreptului de a împărți sau primi cărți precum și pentru a juca se face în sensul mișcării acelor de ceasornic, adică spre stînga.

* La fiecare joc, amestecarea și împărțirea cărților este făcută de fiecare participant, cînd îi vine rîndul.

* **Tăierea** pachetului de cărți constă în divizarea lui în mai multe părți, inversarea ordinii lor și reunirea acestora într-un alt pachet. Se procedează astfel: după ce cărțile au fost amestecate, distribuitorul cărților oferă pachetul jucătorului aflat în dreapta sa pentru a fi tăiate. Acesta separă cărțile în două sau trei părți din care nici una nu trebuie să fie mai mică decât 4-5 cărți și reconstruiește pachetul punînd mai întîi pe masă partea de sus a pachetului inițial, apoi, deasupra ei, celelalte părți în ordinea aleasă

de el.

După tăiere, cărțile sînt pregătite pentru a fi distribuite. Nici unul dintre participanții la joc, inclusiv distribuitorul, nu are dreptul să vadă vreo carte din pachetul tăiat.

* Primul participant care primește cărțile, numit **mîna I** sau **lider**, este cel aflat imediat în stînga distribuitorului. Urmează apoi pe rînd ceilalți participanți.

Se poate împărți cîte o carte, cîte două sau cîte trei, pînă ce fiecare participant la joc a primit numărul de cărți specific fiecărui joc. Toate cărțile sînt distribuite cu fața în jos, cu excepțiile care vor fi arătate în lucrare.

* În cazul în care în timpul împărțirii cărților în pachet apar cărți cu fața în sus sau distribuitorul greșește oferind unui participant, contrar regulamentului, cărți cu fața în sus, se procedează la reîmpărțirea cărților. Acestea se adună, se amestecă din nou, se taie și apoi se redistribuie.

La anumite jocuri, acest lucru se penalizează sau atrage după sine pierderea dreptului de a distribui cărți în jocul respectiv.

* Cererea de redistribuire a cărților se poate face și în cazul comiterii altor neregularități, ca: împărțirea unui număr mai mare sau mai mic de cărți decît cel necesar, omiterea respectării anumitor cerințe specifice jocului etc.

În toate cazurile, cererea de redistribuire trebuie făcută înainte ca vreunul dintre participanții la joc să se uite la cărțile pe care le-a primit.

* Pentru fiecare joc, vor fi arătate care sînt neregulile tipice și sancțiunile sau măsurile ce se iau în cazul în care ele se produc.

4. "Eticheta" obligatorie la jocurile de cărți

Posibilitatea de a participa la un joc de cărți oferă unui individ șansa de a demonstra calitățile sale intelectuale și morale, cu condiția să respecte următoarele principii:

* Să stea corect la masa de joc și să evite obiceiuri care pot enerva pe alții.

* Să manifeste răbdare pînă ce fiecare participant joacă, așteptîndu-și rîndul.

* Să fie atent la joc și să joace fără întîrziere atunci

cînd îi vine rîndul. Nimic nu este mai enervant pentru alții decît să participe la un joc în care unul dintre parteneri este indecis, distrat sau încet în acțiuni.

* Să mînuiască corect cărțile pe care le împarte sau le are în mînă, evitînd să le scape sau să le expună neregulamentar;

* Să evite conversațiile cu partenerii sau cu alte persoane, dacă nu se încadrează în obligațiile de joc.

* Să nu comenteze jocurile încheiate anterior sau greșelile făcute de parteneri ori de adversari.

* Cînd urmărește jocul altora, să nu facă comentarii și să nu pună întrebări.

Este preferabil ca spectatorii să nu se uite în mîna mai multor participanți la un joc, deoarece expresia feței lor poate trăda situația în joc la un anumit moment. Cel mai bine este ca cel ce dorește să urmărească jocul să se așeze în spatele unuia dintre jucători și să nu-l deranjeze în nici un fel de la joc.

5. Notatii și termeni "tehnici" folosiți în lucrare

A - Cartea cea mai mică sau cea mai mare dintr-o culoare.

Atu - Una din cele patru culori, aleasă după o anumită regulă specifică jocului, care va avea valoare mai mare decît celelalte culori.

Ante - Pariu sau contribuție făcută de toți participanții la joc, înainte de distribuirea cărților.

Bonus - Premiu suplimentar obținut de un participant pentru realizarea unei condiții speciale impuse de regulament.

Blind - Termen folosit în jocul Poker, denumind deschiderea jocului "în orb", adică fără a verifica valoarea cărților din mînă.

Cărți speciale - Cărți de un anumit rang, cărora li se atribuie o valoare deosebită într-un joc (ex. cartea 2 în jocul Canasta).

Cărți majore - Cărți care la un anumit moment al jocului au valoarea cea mai mare (după ieșirea din joc a cărților superioare lor).

Careu - Termen folosit în jocul Poker, definind o formație

de 4 cărți de același rang (ex. careu de rigi, careu de valet, careu de 7).

Culoare - Are două semnificații, și anume:

- în general: este termenul care definește emblema unei cărți de joc (cupă, pică, caro sau treflă) și nu culoarea propriu-zisă a acesteia (roșu sau negru).

- în jocul Poker: reprezintă formația alcătuită din 5 cărți aparținând aceleiași culori.

Culori majore - Se consideră că pica și cupa sînt superioare celorlalte două culori.

Culori minore - caro și trefla.

Chinta - Termen folosit în Poker, definind o formație alcătuită din 5 cărți ordonate după rangul lor (ex. R,D,V,10,9), indiferent de culoarea din care face parte fiecare carte. Dacă toate cărțile unei chinte sînt din aceeași culoare, chinta se numește royală.

D - dama

Defosă - O carte de altă culoare decît cea jucată în mîna respectivă.

Distribuitor - Jucător care împarte cărțile într-un joc.

Decartare - Jucarea unei cărți din mîna la grămada cărților decartat (talonul).

Deschidere - Îndeplinirea condițiilor necesare impuse de regulament pentru începerea desfășurării jocului propriu-zis.

Etalare - Expunerea (depunerea pe masă) a cărților care alcătuiesc o formație impusă de regulile jocului.

Fise - Piese rotunde (metalice sau din alt material) care au o anumită valoare și sînt folosite pentru a plăti taxa de participare la un joc sau premiile obținute de cîștigătorul lui.

Ful - Termen folosit în Poker. Reprezintă formația alcătuită din două grupe de trei și respectiv două cărți de același rang (ex. ful de regi: 3R+2V).

Joker - Carte avînd valoare deosebită, specială, stabilită prin regulile jocului.

Mîna - Cărțile aflate în posesia unui jucător.

Mîna I - Jucătorul care a primit cărțile primul.

Mîna albă - O mîna conținînd cărți de valoare foarte slabă, din care nu se poate alcătui nici o formație.

Mîna moartă - O mîna de cărți care nu aparține nici unui participant.

Manșă - Etapă sau tur în desfășurarea unui joc.

Pasare - Cedarea dreptului la joc, celui ce urmează.

Pereche - Formație alcătuită din două cărți de același rang (ex. doi R sau doi 10) dar și R+D în anumite jocuri.

R - Rigă sau rege

Rang - Ordinea unei cărți în succesiunea normală a cărților care fac parte din aceeași culoare și anume (A),2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,(A).

Stoc - Grămada cărților rămase din pachetul inițial după distribuirea cărților fiecărui participant. Stocul este disponibil pentru obținerea cărților necesare continuării jocului.

Talon - Grămada cărților decartate într-un joc.

Tablou - Termen folosit în pasiențe (jocuri pentru solitari). Definește formația tipică, alcătuită din cărți așezate pe masă într-o anumită configurație.

Tăierea - pachetului a fost descrisă anterior.

- **unei mîini** înseamnă jucarea unei cărți din culoarea atu în lipsa cărților din culoarea impusă de lider.

Tric - Disputarea și adjudecarea cărților de către unul dintre participanți (cel care îndeplinește condițiile impuse de regulament) într-o mîină, tur sau manșă.

V - Valet

X - Orice carte între 2 și 10

- Culoarea **pică**

- Culoarea **cupă**

- Culoarea **caro**

- Culoarea **treflă**

În textul lucrării au fost explicați și alți termeni specifici unor jocuri.

II - JOCURI PENTRU ADULȚI ȘI TINERET

C A N A S T A

A apărut în Uruguay. Cuvîntul Canasta înseamnă în limba spaniolă "coș". Jocul a căpătat o răspîndire mare după 1940, mai întîi în SUA și de acolo în toată lumea. Există numeroase variante care vor fi prezentate în detaliu

Numărul participanților la joc: Între 2 și 6. De obicei se joacă în două echipe formate din cîte doi jucători. Poate fi însă jucat (cu unele deosebiri) și în 2,3,5 sau 6 jucători.

Numărul de cărți necesare: 108 (două pachete de 52 cărți plus 4 jokeri, amestecate împreună).

Valoarea cărților: Cei 4 jokeri și toate cele 8 cărți de rangul 2 sînt considerate cărți speciale, putînd înlocui în formații cărți de orice rang. În formații, valoarea cărților este următoarea:

- fiecare joker.....50 puncte
- fiecare 2.....20 puncte
- fiecare A.....20 puncte
- fiecare R,D,V,10,9,8.....10 puncte
- fiecare 7,6,5,4 și 3 (negru).....5 puncte

Cărțile 3 de culoare roșie (cupă și caro) valorează în finalul jocului plus 100 puncte fiecare, dacă jucătorul care le are a etalat cel puțin o formație avînd valoarea impusă de regulamentul jocului. Dacă un jucător (sau echipă) deține toate cele patru cărți 3 roșu, primește un bonus de 800 de puncte.

În cazul în care la sfîrșitul jocului o echipă nu a reușit să etaleze nici o formație și are cărți 3 roșu, este penalizată cu 100 de puncte pentru fiecare carte 3 roșu. Penalizarea este de 800 de puncte cînd toate cărțile 3 roșu sînt în posesia echipei care nu a reușit să etaleze nici o formație.

Ordinea jucătorilor la masa de joc: Se stabilește prin tragere la sorti după metoda expusă în capitolul introductiv, cu următoarele deosebiri:

- Jokerii nu sînt luați în seamă la stabilirea ordinii; jucătorul care a tras un joker va lua o altă carte.

- La cărți de rang egal ordinea este dată de suita cărții respective în succesiunea: treflă, cupă, pică și caro.

Amestecarea cărților: Poate fi făcută de oricare dintre participanții care doresc acest lucru, dar cel ce le distribuie are dreptul de a le amesteca încă o dată înainte de a le împărți.

Distribuirea cărților: Fiecare participant primește 11 cărți, împărțite una câte una, cu fața în jos.

Cărțile rămase în pachet după distribuire formează stocul și se așază în mijlocul mesei, cu fața în jos. Prima carte din stoc este întoarsă cu fața în sus și se așază alături, constituind prima carte din grămada **talon**. Dacă această primă carte este un joker, 2 sau 3 (indiferent de culoare), se mai ia altă carte din stoc, pînă apare o carte avînd rangul între 4 și A. Toate cărțile din grămada talon se așază una peste alta, în ordine.

La primul joc, distribuirea este făcută de jucătorul care a tras cartea cea mai mică la stabilirea ordinii. În jocurile următoare dreptul de a distribui cărțile trece pe rînd, spre stînga, fiecărui participant.

Scopul jocului: Acumularea a 5000 de puncte prin însumarea valorii formațiilor alcătuite și etalate în fiecare joc. O formație este alcătuită din 3 sau mai multe cărți de același rang (ex. R,R,R sau D,D,D,D,D). Formația cea mai valoroasă este **canasta**, fiind alcătuită din cel puțin șapte cărți de același rang.

Canastele pot fi: **naturale** - dacă sînt alcătuite din cărți de un anumit rang, fără ajutorul cărților speciale și **amestecate** - dacă conțin jokeri și 2.

O canastă amestecată poate conține cel mult 3 cărți speciale (jokeri sau 2). După etalare, cărțile care alcătuiesc o canastă se adună într-o grămadă în dreptul jucătorului care a realizat-o și se păstrează pînă la sfîrșitul jocului. Pentru ușurarea calculului, canastele naturale vor avea deasupra o carte de culoare roșie (dintre cele care au alcătuit canasta respectivă), iar cele amestecate o carte de culoare neagră.

Desfășurarea jocului: Fiecare partidă se compune de regulă din mai multe jocuri, pînă ce una din cele două echipe reușește să acumuleze cele 5000 de puncte necesare

pentru câștigarea ei. Jocul este început de mîna I. Cînd îi vine rîndul la joc, fiecare jucător are dreptul să ia o carte din stoc (ultima, de deosebiră) sau din talon (ultima cu fața în sus), să etaleze o formație și/sau să adauge (să lipească) cîte cărți dorește și este permis, unei formații etalate anterior de el sau de partenerul său și în final este obligat să decarteze o carte a talonului (cu fața în sus).

În cazul în care jucătorul aflat la rînd optează pentru o carte din talon, el este obligat să ia totodată și celelalte cărți aflate în acel moment în grămada respectivă.

Dreptul de a lua o carte din talon îl are oricare dintre participanți, în cazul în care el sau coechipierul său a etalat anterior (sau o face cînd ia cartea respectivă) cel puțin o formație avînd valoarea totală impusă de regulament, cu condiția ca grămada talon să fie deschisă iar el să aibă în mîna două cărți de același rang cu ultima carte decartată de adversar. De exemplu:

Să presupunem că ultima carte decartată la talon este un 10 (de orice culoare) și că grămada talon nu este închisă (vom vedea ulterior ce înseamnă acest lucru). Această carte poate fi luată de jucătorul care urmează la joc numai dacă:

a) Are etalată o formație valabilă (operație făcută de el sau de coechipierul său) sau este capabil să facă acest lucru imediat.

b) Are în mîna cel puțin două cărți 10, pe care este obligat să le arate.

Luînd în același timp și grămada talon, jucătorul în cauză poate etala formații noi sau alipi cărți la formațiile etalate anterior de el sau de partenerul său.

O formație etalată este corectă dacă conține cel puțin două cărți de un anumit rang (de la 4 la A) și maximum trei cărți speciale (jokeri sau 2). La o formație corectă se pot adăuga ulterior alte cărți de același rang.

Nu pot fi alcătuite formații de jokeri sau 2. O formație de 3-4 cărți de rang 3 negre, nu poate fi etalată decît în finalul jocului, de cel ce câștigă jocul respectiv.

Formațiile etalate de o echipă se păstrează în fața jucătorului care le-a alcătuit pînă ce devin canaste, caz în care se strîng, așa cum s-a arătat anterior.

Un jucător poate alcătui și etala formații din cărți de același rang cu cărțile folosite de echipa adversă în formațiile etalate de ea, dar nu poate adăuga (lipi) nici o carte la formațiile acestora.

Prima sau primele formații etalate de un participant într-un joc nou trebuie să aibă o anumită valoare, care este funcție de punctele acumulate în jocurile anterioare de echipa sa. Valoarea unei formații etalate se calculează însumând valoarea cărților ce o compun.

Iată care este valoarea impusă formațiilor ce pot fi etalate într-un joc nou:

- la orice punctaj negativ.....minimum 15 puncte
- între 0-1495 puncte acumulate.....minimum 50 puncte
- între 1500-2995 puncte acumulate....minimum 90 puncte
- peste 3000 puncte acumulate.....minimum 120 puncte

Un jucător (sau coechipierul său) care a reușit să etaleze una sau mai multe formații însumând baremul impus pentru jocul respectiv, este îndreptățit să etaleze oricând alte formații, indiferent de valoarea lor, sau să adauge cărți noi unor formații etalate anterior.

Jocul continuă pînă ce unul dintre jucători rămîne fără nici o carte în mînă, moment în care se încheie.

Jocul nu poate fi încheiat de o echipă care nu a realizat nici o canastă. În acest caz, jucătorul care are în mînă numai o carte rămîne cu ea pînă ce echipa sa reușește să realizeze o canastă chiar dacă ar putea-o adăuga unei formații etalate de echipa sa. Participarea sa la joc, atunci cînd îi vine rîndul, constă în luarea unei cărți din stoc și decartarea ei la talon.

La sfîrșitul fiecărui joc, se calculează punctele realizate de fiecare echipă, ținîndu-se cont de următoarele:

* Echipa care cîștigă jocul primește un bonus de 100 de puncte.

* Dacă un jucător este capabil să încheie jocul fără a fi etalat anterior nici o formație, echipa sa primește un bonus suplimentar de 100 de puncte.

* Fiecare echipă primește:

- 500 de puncte pentru fiecare canastă naturală realizată;
- 300 de puncte pentru fiecare canastă amestecată

realizată.

* Sînt calculate apoi bonificațiile sau penalizările datorate deținerii cărților 3 roșu, după regula expusă la paragraful "Valoarea cărților".

* Se adaugă valoarea tuturor formațiilor etalate, considerînd fiecare carte cu valoarea ei.

* Se scade valoarea tuturor cărților rămase în mîna participanților în momentul cînd se încheie jocul.

Punctele realizate de fiecare echipă într-un joc se însușește cu cele realizate în jocurile anterioare pentru a se determina valoarea minimă a formațiilor ce vor fi etalate în jocul următor.

Partida se încheie cînd una din echipe acumulează prima 5000 de puncte.

Situații speciale:

a) Închiderea grămezii talon.

Grămada talon este închisă (adică nu poate fi luată de nici unul dintre participanți) atît timp cît nu a fost etalată nici o formație valabilă. Prima etalare **deschide** grămada talon pentru echipa care a realizat-o. Grămada se deschide și pentru jucătorul care reușește să etaleze formații, avînd valoare impusă de regulament, atunci cînd îi vine rîndul la joc.

Închiderea grămezii talon (interdicția de a fi luată un tur) este o metodă tactică folosită de un jucător pentru a se asigura că atunci cînd îi vine rîndul din nou la joc această grămadă este la dispoziția sa.

Grămada talon se închide decartînd o carte specială (joker sau 2) sau un 3 (roșu sau negru). Jucătorul care închide grămada anunță acest lucru, arată cartea cu care o închide, apoi o pune cu fața în jos peste cărțile din grămada talon.

După închiderea grămezii talon, ceilalți jucători nu pot lua cărți decît din grămada stoc.

b) Terminarea grămezii stoc

În cazul în care toate cărțile din stoc au fost epuizate și jocul nu s-a încheiat, se apelează la grămada talon. Cărțile din această grămadă sînt amestecate, avîndu-se grijă ca toate să fie așezate cu fața în jos, constituind o nouă grămadă stoc. Este întoarsă apoi cu fața în sus prima carte, care constituie începutul grămezii talon, și jocul poate continua după regulile obișnuite.

Unii preferă să încheie jocul când grămada stoc s-a epuizat, făcându-se socoteala punctelor realizate de fiecare formație. În acest caz, nici una dintre echipe nu primește cele 100 de puncte conferite câștigătorului jocului.

c) Informații de care pot beneficia participanții la joc:

Fiecare jucător, în orice moment al jocului, poate:

- examina cărțile din grămada talon, înainte de a decarta;
- să reamintească partenerului său să declare cărțile 3 roșu pe care le are în mână și să le pună pe masă, trăgând altă carte din stoc în locul lor;
- să solicite recalcularea valorii formațiilor etalate de echipa adversă, în cazul în care consideră că au fost făcute greșeli;
- să afle punctajul realizat de fiecare echipă și să verifice baremul la care se poate etala o formație;
- să numere cărțile pe care le are în mână oricare jucător;
- să numere cărțile rămase în stoc;
- să-și întrebe partenerul, atunci când are intenția de a încheia jocul, dacă este de acord cu acest lucru. Partenerul trebuie să răspundă numai "da" sau "nu".

Neregularități tipice:

* Cărțile se redistribuie de același jucător în cazul în care se constată că au fost împărțite mai multe sau mai puține cărți decât numărul regulamentar; nu se aplică sancțiuni pentru această greșală.

* Dacă un jucător ia din stoc mai mult decât o carte, este obligat să arate toate cărțile luate cu acea ocazie și să le reintroducă în stoc.

Cel ce a săvârșit această greșală pierde rîndul la joc, iar cel ce urmează poate solicita amestecarea tuturor cărților din stoc.

* Dacă un jucător scapă din mână o carte și aceasta a fost văzută de ceilalți o expune (cu intenție sau din greșală), este obligat să o lase pe masă în fața sa, urmînd să o introducă într-o formație pe care o etalează, sau să o decarteze când urmează la joc.

* Dacă un jucător etalează formații a căror valoare este mai mică decât cea impusă de regulament pentru jocul respectiv, poate rearanja cărțile în alte formații mai valoroase sau poate adăuga formații noi pentru a îndeplini punctajul minim cerut. Dacă nu reușește, va lua toate cărțile în mână și baremul de etalare pentru echipa din care face parte va crește cu 10 puncte.

* Dacă un jucător etalează o formație după ce i-a trecut rîndul la joc, este penalizat cu 100 de puncte, care se scad din punctajul realizat de echipa sa.

* Dacă la încheierea unui joc unul dintre jucători rămîne în mîină cu 3 roșu (pe care nu l-a declarat, păstrîndu-l în mîină ca pe o "armă tactică" care să-i permită să închidă grămada talon), echipa din care face parte este penalizată cu 500 de puncte. În cazul în care jocul se încheie înainte ca jucătorul ce deține un 3 roșu să fi jucat mîina I, penalizarea este de numai 100 de puncte.

* Dacă un jucător etalează într-o formație mai mult de trei cărți speciale, acestea se socotesc în final ca și cum ar fi fost în mîina jucătorului respectiv, deci se scad din totalul realizat de echipa din care acesta face parte.

* În cazul în care cineva ia în mod "ilegal" grămada talon (de exemplu cînd este închisă sau fără a avea cărțile necesare în mîină) și amestecă cărțile luate cu cele din mîina sa, este obligat să pună pe masă toate cărțile, cu fața în sus, pentru a se reface grămada talon. În plus, este penalizat cu 100 de puncte și pierde dreptul de a juca turul respectiv.

* În cazul în care un jucător își întreabă partenerul dacă este de acord să termine jocul și primește răspuns afirmativ, este obligat să facă acest lucru. În caz contrar, echipa din care face parte este penalizată cu 100 de puncte.

VARIANTE AL JOCULUI CANASTA

I - Canasta în doi (Canasta pentru luna de miere)

Sînt respectate regulile de bază, cu următoarele deosebiri:

* Fiecare jucător primește cîte 15 cărți.

* Cînd îi vine rîndul la joc, fiecare jucător ia din stoc două cărți și decartează una la talon.

* Pentru a termina un joc, sînt necesare minimum două canaste.

II - Canasta în trei jucători

Există două posibilități, și anume: se joacă respectîndu-se

regulile de bază, cu excepția faptului că fiecare joacă pentru sine sau în cursul unui joc doi dintre cei trei participanți se cuplează ca și când ar face parte din aceeași echipă, iar punctele realizate se împart egal între ei.

* Asocierea se face contra celui de al treilea jucător care a luat grămada talon. Cei ce se asociază sînt obligați să anunțe imediat acest lucru și pot colabora între ei numai după aceasta.

* Fiecare jucător are dreptul să etaleze formațiile pe care le poate alcătui, numai dacă îndeplinește baremul minim în funcție de punctajul realizat de el pînă în acel moment.

* Cărțile 3 roșu se calculează individual, pentru fiecare jucător.

* Între doi jucători aliați se împart doar punctele realizate prin formații etalate în comun.

* Partida se încheie cînd unul dintre jucători a realizat 7500 de puncte.

III - Canasta în cinci jucători

Se joacă pe echipe, una dintre ele avînd doi jucători iar cealaltă trei, participanții rotindu-se astfel încît fiecăruia să-i vină rîndul să joace în echipa de doi.

IV - Canasta în șase jucători

Se joacă în două variante:

a) În două echipe de cîte 3 jucători așezați la masă în ordinea A,B,A,B,A,B.

b) În trei echipe a cîte 2 jucători, care se așază la masa de joc în ordinea A,B,C,A,B,C.

* Se folosesc de 162 cărți (trei pachete standard, a 52 de cărți, și șase jokeri, amestecate împreună)

* Pentru a cîștiga jocul sînt necesare 7500 puncte cînd la joc participă trei echipe și 10 000 de puncte cînd jucătorii se grupează în două echipe.

* În acest din urmă caz, prima etalare (a unei echipe care a însumat 2000 de puncte) într-un nou joc trebuie să valoreze cel puțin 150 de puncte.

* Bonusul sau penalizările pentru deținerea cărților 3 roșu se calculează astfel:

- pînă la patru cărți 3 roșu, cîte 100 de puncte pentru fiecare carte;
- pentru cinci cărți 3 roșu, 1000 de puncte (pentru toate);
- pentru șase cărți 3 roșu, 1200 de puncte (pentru toate).
- * Jocul se poate încheia cu minimum două canaste pe echipă.

V - Samba

- * Se joacă în două echipe de cîte 2 sau 3 jucători.
- * Se folosesc 162 de cărți (3 pachete standard, de 52 de cărți, plus șase jokeri, amestecate la un loc).
- * Fiecare jucător primește la începutul jocului cîte 15 cărți.
- * Cînd îi vine rîndul la joc, fiecare participant trage două cărți din stoc și decartează la grămada talon doar o carte.
- * Regulile de luare a grămezii talon și de închidere a ei sînt similare ca la jocul standard.
- * În afară de canaste, se pot alcătui și formații din șapte cărți aparținînd aceleiași culori aranjate în ordinea rangului - denumite samba. Formația samba nu poate conține cărți speciale (jokeri sau 2) și valorează 1500 de puncte (ex. 8,9,10,V,D,R,A - toate de caro).
- * Celelalte formații, inclusiv canastele, nu pot conține mai mult de două cărți speciale.
- * Un jucător sau o echipă poate alcătui două canaste din cărți de același fel.
- * Pentru a cîștiga un joc sînt necesare cel puțin două formații complete (canaste, sambe sau o canasta și o samba).
- * Partida este cîștigată de formația care acumulează prima 10 000 de puncte.
- * Bonusul pentru cîștigarea unui joc este de 200 de puncte.
- * Cărțile 3 roșu sînt socotite 100 de puncte după cum echipa care le are a reușit sau nu să realizeze cele două formații impuse (canaste sau samba) pentru terminarea unui joc.
- În cazul în care o echipă are toate cele șase cărți 3 roșu, bonusul este de 1000 de puncte (idem pentru penalizare).
- * Pentru prima etalare într-un joc nou, trebuie respectat următorul barem minim:

- pentru punctaj negativ.....15 puncte
- pentru 0-1495 puncte acumulate.....50 puncte
- pentru 1500-2995 puncte acumulate.....90 puncte
- pentru 3000-6995 puncte acumulate.....120 puncte
- peste 7000 puncte acumulate.....150 puncte

VI - Canasta boliviană

Se aseamănă cu Samba, de care o deosebesc următoarele reguli:

* Partida se încheie când una dintre formații a acumulat 15 000 de puncte.

* Formațiile de tip samba (cărți din aceeași culoare ordonate după rang) se numesc la acest joc scări.

* Sînt permise și formații alcătuite numai din cărți speciale (jokeri și 2). Formația alcătuită din 7 cărți speciale se numește Bolivia și valorează 2500 de puncte, plus valoarea cărților care o compun.

La sfîrșitul unui joc, cărțile 3 negru rămase în mîna jucătorilor se penalizează cu 100 de puncte fiecare.

VII - Canasta braziliană

Se aseamănă cu canasta boliviană, de care se deosebește doar prin următoarele:

* Partida se încheie când o echipă a realizat 10 000 de puncte.

* După ce o echipă a acumulat peste 7000 de puncte, este obligată să etaleze formații valorînd după cum urmează:

- între 7000-7995 puncte acumulate....o canastă amestecată;
- între 8000-8995 puncte acumulate.....peste 200 de puncte;
- peste 9000 puncte acumulate.....cel puțin o canastă naturală.

* Grămada talon nu poate fi luată de jucătorul care nu a etalat personal cel puțin o formație, îndeplinind în același timp celelalte condiții impuse de jocul standard.

* Deținerea cărților 3 roșu este premiată sau penalizată după cum echipa respectivă a realizat sau nu cel puțin o canastă astfel:

- pentru 1-4 cărți.....100 puncte pentru fiecare carte;
- pentru 5 cărți.....1000 puncte (în total);

- pentru 6 cărți.....1200 puncte (în total).

* Premiul pentru o canastă alcătuită din cărți speciale (jokeri sau 2) este de 2000 de puncte.

* O formație de 3-6 cărți din aceeași culoare ordonată după rang (o scară neterminată) se penalizează în finalul jocului cu 1000 de puncte.

* Jocul se poate încheia numai după ce jucătorul (sau echipa) care are această posibilitate a realizat cel puțin două canaste sau două scări sau o canastă și o scară.

VIII - Canasta chiliană

Sînt respectate regulile de la canasta clasică, cu următoarele deosebiri:

* Se joacă cu 162 de cărți (3 pachete a câte 52 de cărți și șase jokeri)

* Sînt permise canastele din cărți speciale care valorează 2000 de puncte și formații tip scară (șapte cărți din aceeași culoare ordonate după rang) care valorează 1500 de puncte, în afară de valoarea însumată a cărților ce compun această formație.

* Din stoc se ia doar o carte și se decartează la talon tot o carte.

* Pentru cîștigarea unui joc este suficientă doar o canastă sau o formație de tip scară.

* Scările neterminate dar etalate nu se penalizează.

* Partida se cîștigă cu 5000 de puncte.

IX - Canasta cubaneză

* În joc se folosesc 108 cărți (două pachete standard, a câte 52 de cărți, și patru jokeri).

* Se împart câte 13 cărți fiecărui jucător.

* După ce o canastă a fost completată, nu este permis să-i fie adăugate (lipite) alte cărți.

* Partida se cîștigă cu 7500 de puncte.

* Pentru un punctaj cumulat de 5000 de puncte, prima etalare într-un joc nou se poate face numai cu 150 de puncte.

* Bonusul și penalizările pentru 3 roșu sînt:

- 100 puncte pentru o carte;

- 300 puncte pentru două cărți;
- 500 puncte pentru trei cărți;
- 1000 puncte pentru patru cărți.

* Cărțile 3 negru nu pot alcătui formații și trebuie decartate la grămada talon. Jucătorul care are cărți 3 negru primește un bonus de 5 puncte pentru fiecare carte dacă are 1-3 cărți și 100 de puncte dacă are toate cele 4 cărți.

* Sînt admise și canastele alcătuite din cărți speciale care se premiază astfel:

- 4000 puncte - canastele alcătuite numai din 2;
- 3000 puncte - canastele alcătuite din 4 jokeri și 3 cărți 2;
- 2000 puncte - celelalte combinații de cărți speciale.

* Pentru cîștigarea unui joc se primește un bonus de 100 de puncte

X - Canasta italiană

Este asemănătoare cu Samba, cu următoarele excepții:

* După distribuirea cărților, fiecare jucător, în ordinea în care a primit cărțile, este obligat să pună pe masă, cu fața în sus, cărțile 3 roșu pe care le-a primit, și să ia un număr egal de cărți din stoc pentru a reface mîna.

* După efectuarea acestei operații, distribuitorul ia prima carte din stoc și o întoarce cu fața în sus. În continuare din grămada stoc se scoate un număr de cărți egal cu rangul cărții întoarse cu fața în sus, care va constitui "zestrea" grămezii talon inițiale. Aceste cărți rămîn cu fața în jos, se așază lîngă grămada stoc, iar deasupra se așază cartea care a fost întoarsă cu fața în sus, constituind prima carte din grămada talon.

* Grămada talon poate fi luată numai cu o pereche de cărți de același rang cu ultima carte decartată la această grămadă, respectîndu-se celelalte condiții.

* Cărțile speciale 2 pot fi folosite pentru alcătuirea unei canaste de rang 2. În acest caz, jucătorul în cauză nu poate folosi cărțile 2 în alte formații pînă ce nu a realizat canasta de 2 începută.

* Canasta de 2 nu se consideră una dintre cele două formații complete (canasta sau samba) necesare pentru a termina un joc.

* Cărțile 3 roșu se socotesc 100 de puncte fiecare, în cazul în care o formație are 1-3 cărți de acest rang și culoare și 200 de puncte pentru mai mult de 4 cărți.

* Partida este câștigată de echipa care realizează prima 12 000 de puncte.

* Baremurile pentru prima etalare sînt:

- 0-1495 puncte acumulate.....50 puncte
- 1500-2995 puncte acumulate.....90 puncte
- 3000-4995 puncte acumulate.....120 puncte
- 5000-7495 puncte acumulate.....160 puncte
- 7500-9995 puncte acumulate.....180 puncte
- peste 10 000 puncte acumulate.....200 puncte

* Premiile acordate pentru realizarea de canaste sînt:

- 3000 puncte pentru fiecare canastă naturală de 2
- 2000 puncte pentru fiecare canastă amestecată de 2

* În plus, se acordă:

- 2000 puncte pentru mai mult de 5 canaste naturale realizate

- 1000 puncte pentru mai mult de 5 canaste amestecate realizate

Premiile de 3000 și respectiv 2000 de puncte pentru canaste de 2 se acordă numai în cazul în care jucătorul care le-a realizat câștigă și jocul respectiv. În caz contrar, se ia în calcul numai valoarea totală a cărților speciale care alcătuiesc formațiile respective.

XI - Canasta Hollywood

Sînt respectate regulile jocului Samba, cu următoarele excepții:

* Fiecare formație etalată trebuie să conțină cel puțin trei cărți naturale.

* Samba poate fi alcătuită și cu o carte specială, caz în care valorează numai 1000 de puncte.

* O canastă alcătuită din cărți speciale valorează 2000 de puncte (în afară de valoarea însumată a cărților care o compun).

* Grămada talon poate fi luată cu două cărți de același fel chiar și în cazul în care au fost decartați 2 sau jokeri.

Un 2 decartat poate fi luat cu o pereche de 2 și un joker cu o pereche de jokeri. Numai 3 negru închide grămada talon.

XII - Canasta mexicană

Se folosesc 162 de cărți (3 pachete a 52 cărți și 6 jokeri). Fiecare jucător primește câte 13 cărți.

Sînt respectate regulile jocului Canasta standard cu următoarele excepții:

* După ce un jucător a făcut prima etalare, poate lua alte 13 cărți din stoc.

* Grămada talon poate fi închisă numai cu cartea 7, indiferent de culoare.

* Orice canastă, indiferent dacă este naturală sau amestecată, este premiată cu 1000 de puncte.

* O echipă nu poate realiza mai mult de 6 canaste.

* Pentru a termina un joc sînt necesare cel puțin două cărți 3 roșu și două canaste.

* O echipă poate realiza un număr de canaste egal cu cel al cărților 3 roșu pe care le deține.

P I N A C L E

Este un excelent joc de societate, foarte răspîndit în țările vest-europene și în Statele Unite ale Americii.

Numărul participanților: 4, grupați în două echipe. Se poate juca însă și în 2 sau 3 jucători.

Numărul de cărți necesare: Pentru jocul în 4 (pe echipe) sînt necesare 64 de cărți care se aleg din două pachete standard, de 52 de cărți, din care se scot cărțile de rangul 2,3,4,5 și 6 din fiecare culoare.

Cînd se joacă în 2, se folosesc 48 de cărți (din două pachete standard se scot cărțile 2,3,4,5,6,7 și 8 din fiecare culoare.

Valoarea cărților: Ordinea cărților la acest joc este următoarea: 7,8,9,V,D,R,10,A (în ordine crescătoare)

Cărțile cîștigate în tricuri valorează astfel:

- Fiecare A.....11 puncte

- Fiecare 10.....10 puncte
- Fiecare R.....4 puncte
- Fiecare D.....3 puncte
- Fiecare V.....2 puncte

Fiecare 7 (la jocul în 4) sau 9 (la jocul în 2 sau 3) din culoarea atu se numește **dix** și valorează 10 puncte. Celelalte cărți nu au valoare.

Următoarele formații care se alcătuiesc în jocul Pinacle se punctează astfel:

- Chinta: A,R,D,V,10 din culoarea atu.....150 puncte
- Careul de ași (A,A,A,A).....100 puncte
- Careul de rigi (R,R,R,R).....80 puncte
- Careul de dame (D,D,D,D).....60 puncte
- Careul de valetți (V,V,V,V).....40 puncte
- Perechea Pinacle (D-pică+V-caro).....40 puncte
- Perechea R+D din culoarea atu.....40 puncte
- Perechea R+D din celelalte culori.....20 puncte

Distribuirea cărților: Fiecare participant la joc primește câte 16 cărți, împărțite câte una sau două o dată. La jocul în doi sau trei se distribuie 12 cărți fiecărui jucător.

După ce au fost împărțite cărți tuturor participanților, se ia o carte din pachet și se întoarce cu fața în sus. Culoarea acestei cărți este culoarea atu pentru jocul respectiv.

Restul cărților rămase în pachet constituie stocul și se așază pe masă, cu fața în jos, acoperind jumătate din cartea atu, care rămîne pe masă, cu fața în sus, tot jocul.

Scopul jocului: Cîștigarea unui număr cît mai mare de tricuri (mîini) care să asigure cărțile necesare alcătuirii formațiilor permise la acest joc, preferabil a celor mai valoroase astfel încît să se acumuleze cele 1000 de puncte necesare cîștigării unei partide.

Desfășurarea jocului în doi: Jocul este început de cel care a primit cărțile primul (liderul).

Liderul poate juca orice carte și adversarii săi răspund după dorință cu orice carte, nefiind obligați să respecte culoarea sau rangul cărții jucate de lider. Fiecare jucător va încerca să cîștige tricul dacă el conține cărțile de care are nevoie să alcătuiască formații cotate bine.

Un tric este cîștigat de cel ce a jucat cartea cea mai valoroasă, adică:

- Dacă liderul deschide cu o carte din culoarea atu, tricul este câștigat de cel ce a jucat o carte de rang mai mare din culoarea atu, în ordinea crescătoare 7,8,9,V,D,R,10,A.

- Dacă liderul joacă o carte de altă culoare, tricul este câștigat de cel ce a pus cartea cu rangul cel mai mare aparținând culorii jucate sau o carte din culoarea atu.

Câștigătorul unui tric devine lider în tricul care urmează.

După câștigarea unui tric, fiecare jucător, începînd cu cel ce a câștigat tricul respectiv, continuîndu-se spre stînga, ia cîte o carte din stoc, pentru a completa numărul cărților din mîna.

Jucătorul ce a câștigat un tric, înainte de a trage o carte din stoc, poate alcătui și etala oricîte formații specifice jocului de Pinnacle dorește și poate.

Formațiile realizate de fiecare jucător se păstrează pînă la sfîrșitul jocului, putînd fi modificate în anumite condiții care vor fi arătate mai jos.

La alcătuirea unei formații specifice jocului Pinnacle, trebuie respectate următoarele reguli:

* La fiecare tric, cel ce îl câștigă poate alcătui și etala doar o formație.

* În alcătuirea unei formații etalate, în afară de cărțile câștigate în tricul respectiv, trebuie introdusă cel puțin o carte din mîna jucătorului respectiv.

* O carte care face parte dintr-o formație etalată, anterior poate fi folosită și la alcătuirea altei formații, cu condiția ca noua formație să fie mai valoroasă decît cea descompletată. De exemplu:

Presupunînd că pica este atu și un jucător are în mîna cărțile R și D de pică și valetul de caro, pentru a le folosi cît mai bine, el poate juca astfel:

- La primul tric pe care îl câștigă, alcătuieste și etalează formația Pinnacle (D-pică+V-caro) pentru care primește 40 de puncte;

- La următorul tric câștigat de el, adaugă formației respective și R de pică, primind alte 40 de puncte pentru perechea R+D din culoarea atu.

Sau: Un jucător care a alcătuit și etalat formația R+D din culoarea atu primește 40 de puncte și apoi, câștigînd un tric, poate adăuga formației respective cărțile A,V și 10 din aceeași culoare pentru a câștiga alte 150 de puncte realizînd o chintă ce aparține culorii atu.

În cazul în care un jucător a etalat o formație R+D dintr-o culoare, nu poate etala a doua pereche din aceeași culoare, chiar dacă are cărțile respective în mână. Poate etala însă formații R+D din alte culori.

O carte jucată (intrată în alcătuirea unei formații etalate) poate fi folosită de jucătorul care a etalat-o pentru a câștiga cu ea un nou tric, caz în care ia în mână și celelalte cărți din formația descompletată.

Această carte folosită pentru câștigarea unui tric nu mai poate fi utilizată din nou pentru alcătuirea unei formații mai valoroase.

În cazul în care distribuitorul cărților scoate drept atu o carte dix, el primește un bonus de 10 puncte.

Orice jucător care are în mână o carte dix obține 10 puncte dacă reușește să-l anunțe după ce a câștigat un tric. El poate anunța dixul și o dată cu o formație care îl conține și pe care o etalează.

O carte dix se poate schimba cu cartea trasă pentru desemnarea culorii atu, după ce jucătorul care o are a câștigat un tric. Schimbarea dixului și anunțarea lui pot fi făcute la aceeași mână.

Câștigătorul celui de al 12-lea tric ia ultima carte din stoc, iar adversarul pe cea care este cu fața în sus.

Ultima carte cu fața în jos se arată adversarului, după care jocul intră în faza tricurilor finale.

În această fază trebuie respectată culoarea jucată de lider. În cazul în care un jucător nu are o carte din culoarea cerută de lider, este obligat să joace, dacă are, o carte din culoarea atu. O carte din altă culoare poate fi jucată în faza tricurilor finale numai în lipsa culorii solicitate de lider sau a unei cărți din culoarea atu.

O partidă se compune din mai multe jocuri, însumându-se punctele realizate la fiecare joc.

Evidența punctelor realizate de fiecare jucător se ține separat. Imediat ce unul dintre participanți a alcătuit și etalat o formație cotate sau anunță și arată că este în posesia unei cărți de valoare, îi sînt contabilizate punctele realizate. Pentru ușurința calculului, punctajele se rotunjesc. Astfel, dacă cineva a realizat 86-89 de puncte, este luat în evidență cu 90 de puncte, iar pentru 81-85 de puncte se consideră numai 80 de puncte.

În cazul cînd ambii jucători acumulează simultan peste

1000 de puncte, partida continuă pînă ce unul realizează primul 1500 de puncte, fiind considerat cîștigătorul partidei.

Orice jucător se poate declara cîștigător în orice moment al jocului, cu condiția să fi realizat 1000 de puncte. În momentul cînd un jucător declară acest lucru, jocul se întrerupe și se face calculul punctelor realizate. Dacă cel care a făcut anunțul a reușit să acumuleze cele 1000 de puncte necesare, este declarat cîștigător în partida respectivă, indiferent de punctajul realizat de adversar.

În caz contrar, jocul este cîștigat de adversar indiferent de punctajul pe care l-a acumulat. În concluzie, anunțul trebuie făcut numai cînd există certitudinea realizării celor 1000 de puncte cerute de regulament sau cînd nu exista altă șansă de a cîștiga partida, adversarul avînd deja un punctaj superior.

Neregularități tipice: În cazul în care un jucător descoperă după primul tric că are mai puțin de 12 cărți în mîna, va lua din stoc atîtea cărți cîte îi sînt necesare pentru a-și completa mîna.

Dacă are mai multe, nu va mai lua cărți din stoc atîtea tûruri cîte îi sînt necesare pentru a rămîne cu 12 cărți. În toată această perioadă nu are dreptul să etaleze nici o formație.

În cazul în care se constată că un jucător nu răspunde corect la o carte jucată de lider, în etapa tricurilor finale, este penalizat prin neluarea în calcul a tuturor punctelor realizate de el după comiterea neregularității respective.

VARIANTE ALE JOCULUI PINACLE

I - Pinnacle jucat în trei

Regulile sînt identice ca la jocul în doi, cu excepția faptului că sînt folosite 64 de cărți, fiecare dintre participanții la joc primind 12 cărți.

II - Pinnacle jucat în patru (pe echipe)

Există următoarele deosebiri față de jocul în doi:

* După ce cărțile au fost împărțite și a fost aleasă culoarea atu, fiecare jucător pune pe masă, cu fața în sus, toate formațiile pe care le poate alcătui din cărțile primite. Evaluarea formațiilor se face folosindu-se aceleași punctaje ca la jocul în doi. În plus, deoarece numărul de cărți cu care se joacă este mai mare față de jocul în doi, sînt punctate și următoarele formații posibile:

- Dublu pinnacle.....300 puncte
- Opt valetî.....400 puncte
- Opt dame.....600 puncte
- Opt rigi.....800 puncte
- Opt ași.....1000 puncte
- Opt chinte.....1500 puncte

După ce formațiile posibile sînt expuse, cărțile se iau din nou în mîna și începe jocul propriu-zis. Formațiile expuse nu vor fi luate în calcul decît după ce echipa care le deține realizează cel puțin un tric.

* În desfășurarea jocului survin următoarele particularități:

- Liderul primului tric poate juca orice carte, ca și la jocul în doi. Răspunsul celorlalți trebuie să fie însă similar cu cel din perioada tricurilor finale, adică se respectă culoarea jucată de lider sau se joacă obligatoriu o carte din culoarea atu. Altă carte nu poate fi jucată decît atunci cînd nu se dețin culori impuse;

- Evidența punctelor realizate se face pe echipe, prin însumarea valorii formațiilor etalate de fiecare jucător în parte;

- Cîștigătorul ultimului tric primește un premiu de 100 de puncte.

- Partida este cîștigată de echipa care acumulează 1000 de puncte. În cazul în care ambele echipe depășesc simultan pragul celor 1000 de puncte, partida continuă pînă ce una dintre ele acumulează 1500 de puncte, fiind considerată cîștigătoare.

* Toate celelalte reguli ale jocului Pinnacle în doi sînt valabile și la jocul pe echipe.

W I S T

A apărut în Anglia în secolul al XVIII-lea, dar este îndrăgit și astăzi de foarte mulți jucători de cărți de pe toate continentele.

Numărul participanților: 4 (constituiți în două echipe)

Numărul de cărți necesare: Un pachet standard, de 52 de cărți.

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în următoarea ordine descrescătoare: A,R,D,V,10,9,8,7,6,5,4,3,2 din fiecare culoare.

Ordinea jucătorilor: Se trage la sorți, conform modului prezentat la capitolul introductiv.

Distribuirea cărților: Fiecare participant la joc primește câte 13 cărți, împărțite una câte una, în sensul rotirii acelor de ceasornic. Cărțile sînt împărțite de jucătorul care a tras cartea cu rangul cel mai mare la tragerea la sorți a ordinii la masa de joc.

Ultima carte care revine celui ce a împărțit cărțile definește culoarea atu pentru jocul respectiv și trebuie expusă, după care poate fi ținută în mînă de către acesta.

Scopul jocului: Cîștigarea unui număr cît mai mare de tricuri. În total de dispută 13 tricuri.

Desfășurarea jocului: Jocul este început de lider; el poate pune în joc orice carte dorește.

Ceilalți sînt obligați să răspundă pe rînd cu o carte din culoarea jucată de lider. Dacă nu au o carte corespunzătoare, pot juca orice altă carte.

Tricul este cîștigat de cel ce a jucat cea mai valoroasă carte, adică cartea de rangul cel mai mare aparținînd culorii jucate de lider sau culorii atu.

Cîștigătorul unui tric devine lider în tricul următor.

La sfîrșitul fiecărui joc se socotesc tricurile cîștigate de fiecare echipă. Cîștigă jocul echipa care a realizat cele mai multe tricuri. Ea primește un număr de puncte egal cu cel al tricurilor realizate peste jumătate din numărul tricurilor posibile (6). De exemplu: dacă o echipă realizează într-un joc 8 tricuri, primește $8-6=2$ puncte.

Dreptul de împărțire a cărților în jocurile care urmează

trece pe rînd fiecărui participant la joc, în sensul rotirii acelor de ceasornic.

Partida este cîştigată de echipa care acumulează prima 7 puncte.

Neregularități tipice:

* Cărțile sînt redistribuite ori de cîte ori se comit următoarele greșeli:

- O carte este expusă din greșeală, cu ocazia distribuirii;
- Distribuitorul nu oferă pachetul, spre a fi tăiat, jucătorului aflat în dreapta sa;
- Nu este împărțit un număr egal de cărți tuturor participanților la joc și greșeala este descoperită imediat după distribuire.

Dacă greșeala este sesizată după ce jocul a început, cărțile în plus (ca număr) nu pot fi jucate. La fel, jucătorul cu mai puține cărți nu va participa la disputarea unui număr de tricur egal cu cel al cărților lipsă (după ce le-a epuizat pe cele din mîna). Redistribuirea cărților este făcută de jucătorul aflat în stînga celui ce a greșit.

* Un jucător este obligat să joace o anumită carte în tricul următor, dacă:

- Fiind distribuitor, lasă cartea atu (ultima carte care i-a revenit) pe masă, după ce a fost jucat primul tric;
- Joacă într-un tric două cărți în loc de una; Cel ce a greșit alege una din ele și o pune pe masă, în fața sa, urmînd să o joace în tricul următor;
- Expune (din greșeală sau voit) o carte aflată în mîna sa. Cartea respectivă rămîne pe masă, cu fața în sus, și trebuie jucată în tricul următor (sau în tricurile următoare, dacă sînt mai multe cărți în această situație).

* Dacă cineva joacă cartea sa înainte de rînd, cel ce urmează după el poate face același lucru. De exemplu: dacă jucătorul din poziția a III-a la masa de joc răspunde la jocul liderului cu o carte, înaintea jucătorului din poziția a II-a, are dreptul să joace înainte de rînd, în tricul respectiv, și jucătorul din poziția a IV-a.

Penalizări: O echipă poate fi penalizată cu două tricur (i se anulează un tric, care se acordă adversarei), dacă unul dintre jucătorii ei încearcă să schimbe cartea jucată de el în

tricul respectiv, după ce a văzut răspunsul coechipierului său sau al unuia dintre adversari.

Ș A I Z E C I Ș I Ș A S E

Este un joc care stimulează logica și intuiția, fiind răspândit în majoritatea țărilor europene și în SUA.

Numărul participanților: 2

Numărul cărților necesare: 24. Din pachetul de 52 de cărți - standard - sînt păstrate doar A,R,D,V,10 și 9 din fiecare culoare.

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor în succesiunea crescătoare 9,10,V,D,R și A. La fiecare joc se alege o culoare care va fi atuul jocului respectiv. Valoarea cărților cîștigate într-un joc este:

- Fiecare A.....11 puncte
- Fiecare R.....4 puncte
- Fiecare D.....3 puncte
- Fiecare V.....2 puncte
- Fiecare 10.....10 puncte

Cărțile 9 nu au nici o valoare. În cazul în care un jucător are în mînă perechea R+D din aceeași culoare și reușește să o anunțe (după cîștigarea unui tric), beneficiază de următoarele bonusuri:

- 40 puncte pentru perechea R+D culoarea atu
- 20 puncte pentru perechea R+D celelalte culori

Distribuirea cărților: Fiecare jucător primește cîte 6 cărți, împărțite cîte două sau chiar trei o dată. Cea de a 13-a carte se întoarce cu fața în sus și culoarea ei devine culoare atu. Cartea respectivă se așază cu fața în sus pe masă și peste ea, acoperind-o jumătate, se pun cu fața în jos cărțile rămase după împărțire, constituind stocul.

Scopul jocului: Cîștigarea cît mai multor tricuri, pentru a se acumula 66 de puncte, în vederea cîștigării unui joc.

O partidă este constituită din mai multe jocuri și se încheie cînd unul dintre jucători a reușit să realizeze primul 7 puncte. Pentru fiecare joc cîștigat se pot obține 1-2 puncte, așa cum se va arăta mai jos.

Desfășurarea jocului: Liderul începe primul tric, jucînd o carte la alegere. Adversarul poate răspunde după dorință, încercînd să cîștige tricul. Fiecare tric este cîștigat de cel care a jucat o carte superioară, adică o carte din aceeași culoare cu cea jucată de lider dar avînd un rang mai mare sau o carte din suita atu.

După disputarea unui tric, ambii jucători iau cîte o carte din stoc, primul fiind cel ce a cîștigat tricul. Tot el este lider în tricul următor și are dreptul să anunțe perechea R+D în cazul în care o deține.

Jocul continuă pînă la epuizarea stocului, moment în care se intră în **faza tricurilor finale**.

La această fază, adversarul este obligat să răspundă cu o carte din culoarea jucată de lider, iar în lipsa ei cu o carte din culoarea atu. Numai dacă nu are aceste cărți poate juca o carte din altă culoare.

Este evident faptul că în cazul în care liderul joacă o carte cu care cîștigă sigur tricul respectiv adversarul va juca o carte cît mai puțin valoroasă, care să nu-i permită liderului să acumuleze multe puncte.

În orice moment al jocului, liderul poate închide jocul, adică îl obligă pe adversar să joace toate tricurile în regimul tricurilor finale. Această metodă tactică este indicată dacă poate acumula cele 66 de puncte necesare cîștigării jocului, numai cu cărțile pe care le are în mînă.

Jucătorul care are intenția de a închide jocul anunță acest lucru și plasează cartea atu (de sub stoc) deasupra stocului, blocîndu-l.

În faza tricurilor finale sau atunci cînd jocul este închis, se joacă doar cărțile din mînă pînă la epuizarea lor.

Jocul se poate încheia în orice moment, atunci cînd unul dintre jucători a acumulat cele 66 de puncte necesare și anunță acest lucru.

Cîștigătorul unui joc primește două puncte dacă adversarul său nu a reușit să acumuleze în jocul respectiv cel puțin 33 de puncte și un punct în caz contrar.

Reguli speciale: Oricare jucător care are în mînă cartea 9 din culoarea atu - carte fără valoare în final - o poate schimba cu cartea atu - mai valoroasă - după ce a cîștigat un tric. Schimbul nu poate fi făcut cînd în stoc au mai rămas

doar două cărți (atuul și cea aflată cu fața în jos).

Valorificarea perechii R+D (anunțare + primirea bonusului respectiv) se poate face numai după câștigarea unui tric.

În cazul în care jucătorul care a închis jocul nu reușește să realizeze cele 66 de puncte necesare câștigării jocului, pierde 2 puncte în favoarea adversarului său. Dacă cel ce a închis jocul nu ia nici un tric, pierde trei puncte.

Neregularități tipice: Sînt similare cu cele de la Pinnacle și se soluționează în același mod.

C A Z I N O

Este un joc de logică, potrivit pentru cei care au depășit vîrsta de 15 ani.

Numărul participanților: 2,3 sau 4. Cînd la joc participă 4 jucători, aceștia sînt grupați în două echipe.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard, de 52 de cărți.

Valoarea cărților: Fiecare carte are valoarea conferită de rangul ei, cu excepția cărților R,D,V (figurile), care nu au nici o valoare. La acest joc, asul valorează 1.

Distribuirea cărților: La primul joc, cărțile sînt împărțite de cel ce trage cartea cea mai mică. În cazul în care doi participanți au cărți de același rang, se trag cărți pînă ce unul dintre ei are o carte mai mică.

Cel ce câștigă un joc împarte cărțile la jocul următor. Cînd joacă 3 sau 4, rîndul la distribuirea cărților revine în ordine fiecăruia, în sensul rotirii acelor de ceasornic.

Fiecare participant la joc primește cîte 4 cărți. Apoi se iau din grămadă alte 4 cărți, care se întorc cu fața în sus și se așază una lîngă alta în mijlocul mesei de joc.

Restul cărților sînt păstrate pentru o nouă împărțire.

Scopul jocului: Câștigarea cărților pentru a acumula un număr cît mai mare de puncte. Partida este câștigată de jucătorul care acumulează 21 de puncte.

În acest joc calculul punctelor se face astfel:

- Cel mai mare număr de cărți câștigate.....3 puncte
- Cel mai mare număr de trefle câștigate.....1 punct

- Marele Cazino (cartea 10-caro).....2 puncte
- Micul Cazino (cartea 2-pică).....1 punct
- Fiecare as cîștigat.....1 punct

La jocul pe echipe și la cel în trei jucători se mai acordă cîte un punct pentru fiecare mînă cîștigată.

În cazul în care există egalitate (la cel mai mare număr de cărți cîștigate sau la cel mai mare număr de trefle) nu se iau în calcul punctele care se acordă celor ce realizează acești parametri.

Desfășurarea jocului: Jocul este început de cel ce a primit primul cărțile. Cînd îi vine rîndul la joc, fiecare participant are la dispoziție următoarele posibilități de joc:

* Să ia una sau mai multe cărți dintre cele aflate pe masă cu fața în sus.

Acest lucru este posibil în cazul în care jucătorul în cauză are în mînă o carte de același rang cu una sau mai multe cărți aflate pe masă sau o combinație de 2-3 cărți însumînd valoarea rangului cărții respective.

De exemplu: cu 6 în mînă pot fi luate toate cărțile 6 aflate pe masă cu fața în sus sau combinațiile 4+2.

De la această regulă fac excepție doar cărțile R,D și V, care neavînd valoare nu pot fi luate decît cu perechea lor și numai cîte una. De exemplu: dacă pe masă se află doi valeți iar un jucător are în mînă un valet, acesta poate lua atunci cînd îi vine rîndul la joc numai un valet din cei doi aflați pe masă. Cel de al doilea poate fi luat de alt jucător, cînd îi va veni rîndul la joc.

* Să construiască o formație.

O carte din mînă poate fi alăturată altor cărți aflate pe masă, cu scopul de a alcătui o formație care să poată fi luată ulterior cu o carte de către cel ce face această combinație. În acest caz, este obligatoriu să se anunțe faptul că se construiește o formație.

De exemplu: Să presupunem că pe masă, printre cărțile cu fața în sus, se află 4 și un participant la joc are în mînă cărțile 6 și 2. Atunci cînd îi vine rîndul la joc, acesta poate pune pe masă cartea 2, anunțînd: "Construiesc 6", cu speranța că în turul următor va lua cărțile 4+2 cu cartea 6 pe care o are în mînă.

O carte jucată de cineva poate fi însă luată de alt jucător, atunci cînd îi vine rîndul la joc, cu condiția să aibă în mînă perechea acesteia sau o combinație de 2-3 cărți avînd în total

aceeași valoare.

* Să dezvolte o formație anunțată.

Un jucător poate adăuga o carte unei formații anunțate anterior de altcineva cu condiția să fie capabil să ia cărțile care alcătuiesc noua formație dezvoltată de el cu una din cărțile pe care le are în mână, atunci când îi va veni rîndul la joc.

De exemplu: Dacă un jucător a jucat 6 pentru a-l asocia cu un A (1) aflat pe masă anunțînd "Construiesc 7", cel ce urmează după el, în cazul în care are în mână un 9 și un 2, poate juca 2 anunțînd "Construiesc 9", cu speranța că formația respectivă va rezista pînă îi va veni din nou lui rîndul la joc, pentru a o lua cu cartea 9 pe care a păstrat-o în mână.

Dezvoltarea formației poate continua însă. În cazul în care cel ce urmează la joc are în mână un A și un 10, poate juca A, anunțînd "Construiesc 10", sperînd că atunci când îi va veni rîndul ar putea lua cărțile A+6+2+A cu cartea 10 pe care o are în mână.

O formație anunțată se poate dezvolta numai de către jucătorul care urmează celui ce a alcătuit-o.

* Să suplimenteze o formație.

Oricare dintre jucători poate adăuga unei cărți aflate pe masă cu fața în sus o altă carte din mîna sa, astfel încît să alcătuiască o formație care suplimentează o alta anunțată anterior.

De exemplu: Să presupunem că pe masă se află o formație 9, alcătuită și anunțată anterior, împreună cu alte cărți printre care și un 6.

Dacă cel ce urmează la joc are în mână un 3, îl poate juca (pune pe masă) adăugîndu-l cărții 6 pentru a suplimenta formația de 9 anunțată anterior, chiar dacă el nu are nici un 9 în mână.

Suplimentarea unei formații este o tactică folosită în jocul pe echipe atunci când partenerul a construit o formație, oferindu-i astfel posibilitatea de a lua mai multe cărți atunci când îi va veni rîndul la joc.

Acest lucru este posibil, deoarece cel care ia o formație anunțată (de el sau de altul) are dreptul să ia toate celelalte cărți care alcătuiesc împreună o formație similară ca valoare cu cea anunțată.

De exemplu jucătorul care poate lua cu un 7 o formație de 7 anunțată, poate lua în același timp de pe masă toate

celelalte cărți care însumate fac 7 (4+3 sau 2+5 sau A+6).

* Să pună pe masă (alături de cărțile aflate cu fața în sus) o altă carte din mîna sa.

Această alternativă are doar o excepție, și anume situația în care jucătorul în cauză a anunțat anterior o formație care nu a fost luată de altcineva. În acest caz este obligația sa să ia formația anunțată de el.

După ce au fost epuizate cărțile din mîna, fiecare primește alte patru cărți din stoc, care vor fi jucate în același mod.

Jocul continuă pînă ce sînt jucate toate cele 52 de cărți. Distribuitorul trebuie să anunțe participanții la joc atunci cînd împarte ultimele cărți din pachet. Neglijarea acestui lucru atrage după sine dreptul echipei adverse de a pretinde anularea jocului și reluarea lui de la început.

Cărțile aflate pe masă cu fața în sus (rămase după un tur) se joacă pînă la ultima distribuire a cărților și vor fi cîștigate de jucătorul care a luat legal ultimul o carte din talon.

După ce toate cărțile au fost adjudecate de participanți, se calculează punctajul realizat de fiecare. Evidența mîinilor luate se ține întorcîndu-se cu fața în sus una dintre cărțile cîștigate la mîna respectivă. Calculul punctelor realizate se face pe baza celor expuse la capitolul "Scopul jocului". Unul dintre participanți trebuie să țină evidența punctajului realizat de fiecare. Există două metode de a stabili cîștigătorul unei partide, și anume:

1) Cînd se joacă individual cîștigă cel ce realizează primul 21 de puncte. În cazul în care doi jucători au realizat 21 de puncte, este declarat cîștigător cel ce are un număr mai mare de cărți cîștigate. Dacă egalitatea continuă, cîștigă cel ce are cele mai multe trefle cîștigate.

2) Cînd se joacă pe echipe, la fiecare joc se calculează diferența dintre punctele realizate de cele două echipe. Jocul este cîștigat de echipa care acumulează 21 de puncte însumînd diferențele.

Neregularități sancționate:

* Dacă unul dintre jucători ia de pe masă o carte sau o formație fără a avea dreptul să facă acest lucru, este obligat să o pună înapoi la cererea oricărui dintre participanții la joc care a sesizat neregula. Cererea trebuie făcută înainte ca cel

ce urmează la joc să joace mîna sa.

* Dacă unul dintre jucători pune pe masă o carte deşi putea să ia cu ea o formaţie construită sau dezvoltată de el, este obligat să ridice de pe masă formaţia respectivă, dar lasă pe masă cartea jucată greşit.

* Dacă cineva a făcut un anunţ că dezvoltă sau construieşte o formaţie şi nu a avut în mîna o carte care să-i permită acest lucru, este penalizat cu un punct, care se scade din totalul realizat de el sau de echipa din care face parte. În plus, nu are dreptul să joace mîna următoare (deoarece se consideră că a jucat deja o carte pe masă).

* Dacă un jucător arată o carte partenerului său, este obligat să o pună pe masă, atunci cînd îi vine rîndul, iar partenerul său nu are dreptul să o ia, direct sau printr-o combinaţie.

VARIANTE ALE JOCULUI CAZINO

I - Cazino Royal

În această variantă sînt respectate regulile standard, cu excepţia faptului că V este considerat ca avînd valoarea 11, D=12, R=13, iar A=1 (sau 14) după cum doreşte cel ce îl joacă.

II - Cazino cu stoc

După ce se împart cîte 4 cărţi fiecărui participant, restul cărţilor din pachet constituie stocul.

Acesta se aşază pe masă, cu faţa în jos, lîngă cele patru cărţi expuse pe faţă.

Imediat ce un jucător a jucat o carte din mîna, are dreptul să ia o carte din stoc, pentru a deţine în permanenţă patru cărţi.

Celelalte reguli ale jocului standard se respectă întocmai.

R U M M Y

Este un joc care se învață cu ușurință, fiind foarte popular într-un mare număr de țări din America Latină și Europa.

Numărul participanților: Între 2 și 6, fiecare jucând pentru el.

Numărul de cărți necesare: Un pachet standard, (52 de cărți).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în succesiunea: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R.

Distribuirea cărților: Se împart cu fața în jos, numărul cărților primite de fiecare jucător fiind funcție de numărul participanților la joc. Astfel:

- pentru jocul în doi se împart câte 10 cărți fiecăruia
- pentru jocul în 3-4 se împart câte 7 cărți fiecăruia
- pentru jocul în 5-6 se împart câte 6 cărți fiecăruia

Cărțile rămase după împărțire formează stocul jocului respectiv și se așază cu fața în jos în mijlocul mesei. În continuare, distribuitorul ia o carte din stoc pe care o întoarce cu fața în sus, constituind începutul grămezii cărților decartate (talon).

Scopul jocului: Etalarea cărților din mână, în formații tip rummy. Jucătorul care reușește să etaleze toate cărțile pe care le are în mână câștigă jocul. El primește de la fiecare participant la joc un număr de puncte egal cu valoarea însumată a cărților cu care aceștia au rămas în mână la încheierea jocului. Calculul punctelor realizate se face aplicând următoarele reguli:

* Fiecare carte valorează conform rangului ei, cu excepția figurilor (V,D,R), care valorează 10.

* Dacă un jucător termină jocul fără ca anterior să fi etalat vreo formație realizează rummy și punctajul realizat de el în acel joc se dublează.

O formație tip rummy constă în cel puțin 3 cărți de același rang sau făcând parte din aceeași culoare. (Ex. pică: 6,7,8 sau D-pică+D-cupă+D-treflă).

Desfășurarea jocului: După ce a primit cărțile, fiecare jucător încearcă să le aranjeze în formații rummy pentru a le etala când îi vine rândul.

Jocul este început de cel ce a primit cărțile primul. El ia o carte din stoc sau din talon, încercând să o asocieze cu cărțile din mîna sa. Dacă are formații și dorește să le etaleze, le așază

pe masă, în fața sa, păstrînd în mîină cărțile ce nu pot fi grupate în formații sau nu dorește să le etaleze. În continuare este obligat să pună o carte la talon.

Urmează apoi la joc, pe rînd, ceilalți participanți. La o mîină se pot lua cărți din stoc sau talon (cîte una), etala sau nu formații, lipi sau nu cărți la formații etalate de alții și, în final, decarta o carte la talon.

Procedura pentru a lipi una sau mai multe cărți la o formație etalată anterior este următoarea: să presupunem că pe masă este etalată formația 8,9,10 de cupă; jucătorul aflat la rînd poate alătura formației respective oricare din următoarele cărți: V, urmat de D și R sau 7, urmat de 6,5 ș.a.m.d.

În cazul în care anterior a fost etalată o formație de cărți de același rang (de exemplu trei dame), acesteia poate să-i fie alăturată (lipită) cea de-a 4-a carte a careului respectiv.

Jocul continuă pînă ce unul dintre jucători etalează toate cărțile din mîina sa. În acest moment jocul se încheie.

În cazul în care cărțile din stoc s-au epuizat și nici unul dintre jucători nu a reușit să cîștige jocul, se recurge la grămada talon.

Cărțile din această grămadă sînt amestecate și așezate cu fața în jos în mijlocul mesei, prima carte fiind întoarsă cu fața în sus, pentru a constitui începutul noii grămezi talon.

Jocul continuă pînă ce unul dintre participanți reușește să cîștige, adică să etaleze sau să lipească toate cărțile din mîina sa.

Unii preferă varianta **Block rummy**, în care jocul se încheie în momentul în care stocul s-a epuizat. Este considerat cîștigător cel ce are în mîină, în acel moment, cărțile cu valoarea cea mai mică. Cîștigătorul primește de la ceilalți un număr de puncte egal cu diferența dintre valoarea mîinii sale și a acestora. În cazul în care doi jucători au la încheierea jocului mîini de aceeași valoare (mică), ei împart punctele cîștigate de la ceilalți jucători cu mîini mai valoroase.

Neregularități tipice:

* Dacă unul dintre participanții la joc ia din stoc mai mult de o carte, este obligat să decarteze la grămada talon cărțile luate neregulamentar și pierde rîndul la joc.

* Dacă cineva decartează din greșeală două cărți (în loc de

una), are dreptul să ia înapoi pe oricare dintre ele, cu excepția situației în care cel ce urmează la joc a luat imediat una din cele două cărți decartate neregulamentar la grămada talon. În acest caz, cel ce a greșit va lua înapoi cartea rămasă la talon.

* Dacă un jucător anunță rummy dar etalînd cărțile sale se constată formații incorecte, este obligat să lase pe masă toate formațiile corecte și să ia în mînă pe cele ce s-au dovedit greșite, după care jocul continuă.

G I N R U M M Y

Este un joc foarte răspîndit în mediul artiștilor, actorilor și al oamenilor de teatru și film din SUA.

Numărul jucătorilor: 2

Numărul cărților necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în succesiunea A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R. Cărțile V,D și R sînt socotite în finalul jocului cu valoarea de 10 puncte.

Distribuirea cărților: Fiecare primește cîte 10 cărți, împărțite una cîte una. Restul cărților constituie stocul. Prima carte din stoc se întoarce cu fața în sus și este baza grămezii talon.

Scopul jocului: Alcătuirea unor formații de tip rummy și etalarea lor, pentru a rămîne fără nici o carte în mînă.

Desfășurarea jocului: Atunci cînd îi vine rîndul, fiecare jucător are dreptul să ia o carte din stoc sau talon și să decarteze una la talon.

Este evident faptul că fiecare va păstra în mînă cărțile cu care poate alcătui formații de tip rummy.

La prima mînă, dacă liderul nu vrea să ia cartea din grămada talon (cu fața în sus) este obligat să anunțe acest lucru, adversarul său avînd dreptul să înceapă el jocul dacă ia prima carte de la talon.

În caz contrar, liderul își păstrează dreptul de a începe jocul.

Jocul se poate încheia în orice moment dacă jucătorul aflat la rînd, după ce a luat o carte (din stoc sau talon) este capabil să alcătuiască și să etaleze formații, astfel încît cărțile cu care rămîne în mînă (neputînd să le etaleze) însumează la un loc,

fără cartea pe care o decartează la grămada talon, mai puțin de 10 puncte.

În acest moment, adversarul este obligat să pună pe masă toate cărțile sale. Dintre acestea, dă la o parte toate cărțile pe care nu a putut să le grupeze în formații tip rummy. Apoi din cărțile cu care a alcătuit formațiile sale, scoate pe cele ce se lipsesc la formațiile etalate de cel ce a încheiat jocul. Numai cărțile rămase vor fi luate în calcul.

După ce s-a terminat această operație, se calculează valoarea cărților cu care rămîne în mînă fiecare dintre cei doi adversari. Jocul este cîștigat de cel ce are cărți mai mici. În afară de premiul de 25 de puncte pentru cîștigarea unui joc, învingătorul mai primește și un număr de puncte egal cu valoarea cărților adversarului care sînt luate în calcul.

În cazul în care nici unul dintre jucători nu reușește să cîștige jocul înainte de a fi luate ultimele două cărți din stoc, cel ce este la rînd întoarce ultimele două cărți cu fața în sus și alege pe cea care îi convine. Dacă nici după această ultimă șansă nici unul nu reușește să etaleze toate cărțile din mîna sa, jocul se încheie la egalitate.

Dacă un jucător reușește să alcătuiască și să etaleze formații tip rummy la prima mînă, realizează Gin Rummy și primește un premiu de 50 de puncte, la care se adaugă valoarea tuturor cărților adversarului său.

Partida este cîștigată de jucătorul care realizează primul 100 de puncte.

Neregularități tipice:

* Dacă se descoperă o neregulă privind numărul cărților distribuite, după ce jocul a început, cel ce are un număr corect decide dacă jocul continuă sau se reia de la capăt. În cazul în care se preferă continuarea jocului, situația se reglementează astfel:

- Cînd jucătorul în neregulă are cărți mai puține, va lua la fiecare mînă cîte o carte (din stoc sau talon) fără a decarta, pînă ce ajunge la numărul corect (10).

- Dacă are mai multe, va fi obligat să decarteze la fiecare mînă cîte o carte, fără a lua cărți din stoc sau talon, pînă ajunge la numărul corect.

* Dacă la încheierea unui joc se constată că unul dintre

participanți are cărți mai puține decît ar fi normal, este penalizat cu 10 puncte pentru fiecare carte lipsă.

* Dacă un jucător încheie jocul deși cărțile cu care rămîne în mînă totalizează peste 10 puncte, se procedează astfel:

- Cînd neregula este constatată înainte ca adversarul său să-și expună mîna, acesta are dreptul să pretindă continuarea jocului, cel ce a greșit fiind obligat să joace o mînă, cu cărțile pe față.

- Cînd neregula este constatată după ce și adversarul său și-a expus cărțile, acesta din urmă are dreptul să opteze pentru următoarele rezolvări: - să ceară anularea jocului;

- să ceară continuarea lui, dar cel ce a greșit este obligat să joace pînă la sfîrșitul jocului cu cărțile pe față (lăsate pe masă).

C O N T I N E N T A L R U M M Y

Este un joc ideal pentru grupuri mai mari de jucători.

Numărul participanților: De la 2 la 12; fiecare joacă pentru el.

Numărul cărților necesare: Depinde de numărul celor ce participă la joc, astfel:

a) Pentru 2-5 jucători sînt necesare 106 cărți (două pachete standard, de 52 de cărți, și doi jokeri).

b) Pentru 6-8 jucători sînt necesare 159 de cărți (trei pachete standard, de 52 de cărți, și trei jokeri).

c) Pentru 9-12 jucători se folosesc 212 cărți (patru pachete standard, de 52 de cărți, și patru jokeri).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în succesiunea (A), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, V, D, R, (A). Asul are, după dorință, valoarea cea mai mică (1) sau cea mai mare (14). Jokerii pot înlocui în formații cărți de orice rang.

Distribuirea cărților: Fiecare jucător primește cîte 15 cărți, împărțite cîte 3 o dată. Cel ce cîștigă un joc împarte cărțile la jocul următor.

Scopul jocului: Să fie etalate în formații toate cărțile din mînă.

Nu sînt admise formații din cărți de același rang (ex. 8-pică + 8-cupă + 8-carô).

Desfășurarea jocului: Când îi vine rîndul, fiecare jucător ia o carte (din stoc sau talon - ca la jocul rummy standard) și încearcă să alcătuiască formații, după care decartează o carte la grămada talon.

Jocul continuă pînă ce unul dintre participanți reușește să aibă toate cele 15 cărți din mînă grupate în formații. Mîna cîștigătorului poate avea următoarea structură:

* Cinci formații de 3 cărți fiecare (cărți aparținînd aceleiași culori, aranjate în ordine, după rang);

* Patru formații din care:

- Trei formații a câte 4 cărți fiecare și o formație de 3 cărți;

- O formație de 5 cărți, o formație de 4 cărți și două formații de 3 cărți fiecare.

Celelalte reguli de joc sînt similare cu cele ale jocului rummy standard.

Cîștigătorul unui joc primește de la fiecare participant cîte o fisă, plus 2 fise pentru fiecare Joker folosit pentru alcătuirea formațiilor sale.

C O N T R A C T R U M M Y

Este un joc din familia jocurilor rummy, care se bucură de o mare popularitate în țările vest-europene.

Numărul participanților la joc: De la 3 la 8.

Numărul cărților necesare: Depinde de numărul participanților la joc, astfel:

- Pentru 3-4 participanți, se folosesc 105 cărți (două pachete standard, de 52 de cărți, și un joker).

- Pentru 5-8 participanți, se folosesc 158 de cărți (trei pachete standard, de 52 de cărți, și doi jokeri).

Valoarea cărților: În formații, valoarea cărților este dată de rangul lor, în succesiunea (A),2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,(A) cu A cea mai mică sau cea mai mare carte.

Pentru calculul punctajului realizat de fiecare jucător, valoarea cărților este următoarea:

- Fiecare A și joker.....15 puncte;
- Fiecare V,D,R.....10 puncte;
- Celelalte cărți au valoarea egală cu rangul lor.

Distribuirea cărților: Cărțile sînt împărțite tuturor participanților, una cîte una, cu fața în jos, numărul lor depinzînd de cel al participanților la jocul respectiv, astfel:

- La jocurile cu 1-4 participanți, fiecare primește cîte 10 cărți;
- La jocurile cu 5-7 participanți, fiecare primește cîte 12 cărți.

Cărțile care rămîn după împărțire formează stocul și sînt păstrate pe masă, cu fața în jos. Prima carte din stoc se întoarce pe față și constituie baza grămezii talon.

Scopul jocului: O partidă de Contract Rummy este formată din 7 jocuri. La fiecare joc, participanții încearcă să etaleze cărțile din mîna lor în formații tipice acestui joc. Un joc este cîștigat de cel ce reușește să etaleze (în formații) toate cărțile din mîna sa.

Formațiile tipice ce se alcătuiesc la acest joc sînt:

* **Grupurile** - peste 3 cărți, indiferent de culoarea lor, aranjate în ordinea rangului (ex. 4-pică+5-caro+6-treflă);

* **Suitele** - peste 4 cărți din aceeași culoare, aranjate în ordinea rangului (ex. 7+8+9+10 toate cu cupă).

Desfășurarea jocului: Fiecare jucător, cînd îi vine rîndul, trebuie să ia o carte (din stoc sau talon), poate să etaleze formațiile (grup sau suită) impuse în jocul respectiv, după care decartează o carte la grămada talon.

La Contract Rummy, în fiecare din cele șapte jocuri ale unei partide, pot fi etalate numai formațiile impuse (denumite **contractul de bază**):

- În primul joc, contractul de bază este: minimum două grupuri (total 6 cărți);

- În jocul al doilea, contractul de bază este: un grup și o suită (total 7 cărți);

- În jocul al treilea, contractul de bază este: două suite (total 8 cărți);

- În jocul al patrulea, contractul de bază este: trei grupuri (total 9 cărți);

- În jocul al cincilea, contractul de bază este: două grupuri și o suită (total 10 cărți);

- În jocul al șaselea, contractul de bază este: un grup și două suite (total 11 cărți);

- În jocul al șaptelea, contractul de bază este: 3 suite (total 12 cărți).

Menționăm faptul că în cazul în care pentru contractul de bază sînt necesare două sau mai multe formații, sînt permise formațiile alcătuite din cărți aparținînd aceleiași culori (ex. 2,3,4,5-cupă+7,8,9-cupă).

După ce a reușit să etaleze formațiile contractului de bază pentru jocul respectiv, fiecare jucător poate lipi cărți la oricare din formațiile etalate de el sau de ceilalți, atîtea cîte poate, pentru a etala toate cărțile din mîna sa.

Evident, în jocul al șaptelea cel ce etalează contractul de bază cîștigă și jocul, deoarece etalează toate cărțile din mînă.

În cazul în care un jucător, avînd dreptul la joc, nu ia ultima carte decartată la grămada talon, preferînd o carte din stoc, oferă automat posibilitatea oricărui jucător aflat după el să o ia. Acest drept revine pe rînd tuturor participanților, care pot sau nu să beneficieze de el.

În această situație, jucătorul care ia cartea respectivă este obligat să ia în același timp și o carte din grămada stoc, fără a avea dreptul să decarteze vreo carte.

Un joker etalat într-o suită de un jucător poate fi schimbat cu cartea pe care o înlocuiește de oricare dintre participanții la joc, cu condiția ca acesta să fi etalat formațiile contractului de bază. Înlocuirea se poate face numai atunci cînd jucătorul ce are cartea de schimb este la rînd.

Jocul se încheie cînd unul dintre participanți reușește să etaleze (în formații) toate cărțile din mîna sa.

La fiecare joc se ține evidența valorii cărților cu care fiecare jucător rămîne în mînă atunci cînd jocul se sfîrșește.

Partida este cîștigată de jucătorul care totalizează după cele 7 jocuri punctajul cel mai mic.

M I C H I G A N

Este un joc simplu, preferat atunci cînd există participanți de vîrste diferite.

Numărul jucătorilor: De la 3 la 8.

Numărul cărților necesare: 56 de cărți - unui pachet standard, de 52 de cărți, i se adaugă următoarele 4 cărți luate dintr-un alt pachet: A-cupă, R-treflă, D-caro și V-pică.

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în succesiunea: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A.

Cărțile A-cupă, R-treflă, D-caro și V-pică, care suplimentează pachetul standard, nu se amestecă cu el, ci vor fi așezate cu fața în sus, în mijlocul mesei de joc, constituind **conturile**.

Formarea conturilor: Înainte de împărțirea cărților, fiecare participant la joc pune câte o fisă pe fiecare din cele 4 cărți care constituie conturile. Cel ce împarte cărțile, pune câte două fise pe fiecare carte a contului.

O altă variantă de formare a conturilor, folosită în unele țări, este plasarea unui anumit număr de fise (convenit anterior începerii jocului) doar pe contul dorit de fiecare jucător.

Distribuirea cărților: La primul joc este făcută de cel ce a tras primul un valet din pachetul standard pregătit pentru împărțirea cărților.

Toate cărțile se împart câte una, începînd cu jucătorul aflat în stînga distribuitorului, tuturor participanților, plus unei **mîni moarte**.

Nu este obligatoriu ca toți participanții să aibă același număr de cărți.

Scopul jocului: Cîștigarea unui număr cît mai mare de fise puse în joc, pe una din următoarele căi:

* Cîștigarea jocului prin etalarea tuturor cărților din mînă. Cîștigătorul unui joc primește de la fiecare participant un număr de fise egal cu cel al cărților cu care aceștia au rămas în mînă la încheierea jocului.

* Jucarea uneia sau mai multor cărți pereche cu cărțile cont, adică A-cupă, R-treflă, D-caro, V-pică, caz în care se cîștigă toate fisele aflate în contul respectiv.

Desfășurarea jocului: Înainte de începerea propriu-zisă a jocului, distribuitorul sau jucătorul care cîștigă licitația plătind distribuitorului numărul cel mai mare de fise poate schimba cărțile din mîna sa cu cele din **mîna moartă**.

Nici un jucător, în afară de cel ce le obține, nu are dreptul să vadă cărțile mîinii moarte. Ele (schimbate sau nu), rămîn pe masă, cu fața în jos, pînă la terminarea jocului.

Jocul este început de cel care a primit cărțile primul. El pune pe masă cu fața în sus cea mai mică carte pe care o are în mînă, indife-

rent de culoarea ei. Dacă are și alte cărți care formează o suită de două sau mai multe cărți de aceeași culoare cu cartea cea mai mică, le joacă pe toate. Cel ce urmează la joc poate adăuga cărți (cărților) jucate anterior una sau mai multe cărți care completează șirul respectiv. Dacă nu are cărți corespunzătoare, trece dreptul de joc următorului participant. Completarea formației începute de lider continuă pînă la capăt sau pînă se blochează din cauza unei cărți aflate în mîna moartă.

Cînd o formație se blochează, distribuitorul verifică dacă cartea care lipsește se află în mîna moartă și, în caz afirmativ, jucătorul aflat la rînd poate începe o nouă formație jucînd cartea cea mai mică pe care o are în mînă.

Jocul se încheie cînd unul dintre participanți reușește să etaleze toate cărțile din mîna sa.

În orice moment al jocului, cel ce are în mînă o carte pereche cu cărțile credit și reușește să o etaleze cîștigă toate fisele aflate pe cartea respectivă.

Toate fisele care la sfîrșitul unui joc au ămas pe o carte credit (cartea pereche se află în mîna moartă) se transferă automat jocului care urmează.

Greșeli sancționate:

* Dacă unul dintre participanți începe o formație cu o carte care nu este cea mai mică din mîna sa, este penalizat cu plata unei fise fiecărui participant și, în plus, nu poate cîștiga fisele aflate pe o carte credit a cărei pereche eventual o deține. Fisele cărții credit respective se transferă jocului următor.

* Dacă unul dintre participanții la joc blochează o formație, nejucînd o carte pe care o are în mînă, este sancționat cu pierderea dreptului de a cîștiga fisele de pe o carte credit a cărei pereche o deține.

P O K E R

În Statele Unite ale Americii este considerat joc național. Se învață ușor, fiind agreat atît de bărbați, cît și de femei.

Are mai multe variante, dintre care prezentăm doar principalele trei forme.

Numărul participanților: De la 2 la 6. La unele variante

ale jocului Poker pot participa chiar 12-14 jucători. Fiecare joacă pentru el.

Numărul de cărți necesare: În mod normal, se joacă cu un pachet standard, de 52 de cărți. Unii preferă jocul în 4, folosind doar 32 de cărți (din pachetul standard se scot cărțile de rangul 2,3,4,5 și 6 aparținând tuturor culorilor) pentru a spori șansele de a se realiza formații mai valoroase.

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în succesiunea: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R și A.

Ordinea jucătorilor la masa de joc: Se stabilește prin tragere la sorti, după regula generală: cel ce trage cartea cea mai mare primește primul cărțile. Cel cu cartea cea mai mică se așază în dreapta lui și va împărți cărțile în primul joc. Ceilalți jucători se așază în jurul mesei în ordinea rangului cărților trase de ei. La cărți de rang egal, ordinea este dată de culoarea cărților, în succesiunea: pică, cupă, caro, treflă.

Distribuirea cărților: Fiecare jucător primește câte 5 cărți, împărțite una câte una, cu fața în jos, în sensul rotirii acelor de ceasornic.

Înainte de a fi distribuite, cărțile sînt bine amesecate de către distribuitor, după care sînt oferite pentru a fi tăiate jucătorului din dreapta sa.

Cărțile rămase în pachet după prima distribuire formează stocul și se păstrează cu fața în jos, pe masă, în fața distribuitorului.

Scopul jocului: Cîștigarea fiselor care constituie miza fiecărui joc. Miza jocului (denumită în cele ce urmează **pariul** jocului) se formează prin contribuția obligatorie cu un număr bine stabilit de fise a tuturor participanților la joc și prin cererile suplimentare de fise făcute de participanții care consideră că au șanse să cîștige pariul. Cererile suplimentare nu sînt obligatorii, dar cei ce nu le satisfac nu participă la disputarea pariului.

Jocul și, implicit, pariul este cîștigat de participantul care are în mînă cea mai valoroasă formație de Poker sau de cel ce face o cerere ce nu poate fi satisfăcută de ceilalți participanți.

Valoarea unei mîini de Poker: Cele 5 cărți din mîna unui jucător de poker pot alcătui diferite combinații, care conferă valoare mîinii respective. În ordine descrescătoare, combinațiile posibile sînt următoarele:

* **Chintă royală:** Toate cele 5 cărți sînt de aceeași culoare și pot fi ordonate după rang, într-o secvență perfectă. (ex. 6, 7, 8, 9, 10 - toate dintr-o culoare). Cea mai valoroasă dintre ele este chinta royală la as, adică secvența 10, V, D, R, A. Între două chinte royale câștigă cea care are ultima carte din chintă de rang mai mare. (ex. chinta royală la R este mai mare decît chinta royală la V).

Între chinte de rang egal, câștigătorul este desemnat de culoarea chintei, în ordinea: pică, cupă, caro și treflă.

* **Careu:** Patru din cele 5 cărți ale mîinii au același rang (ex: patru A sau patru 7). Valoarea careului este dată de rangul cărților din care este alcătuit (ex: un careu de R câștigă în fața unui careu de 10).

* **Ful:** Formația alcătuită din trei cărți de un anumit rang și două de alt rang (ex: 8, 8, 8, 4, 4). Valoarea unui ful este dată de rangul celor trei cărți. Astfel, un ful de ași (A, A, A, 7, 7) este mai mare decît un ful de dame (D, D, D, 10, 10).

* **Culoare:** Toate cele 5 cărți fac parte din aceeași culoare, fără a forma o secvență perfectă (ex: 7, 8, 10, D, A). Între două culori, câștigă cea care are cartea de rangul cel mai mare. La cărțile de același rang decide culoarea, în ordinea pică, cupă, caro, treflă.

* **Chintă:** Toate cele 5 cărți alcătuiesc o secvență perfectă, dar sînt de culori diferite (ex: 9-cupă, 10-treflă, V, D-ambebele caro și R-pică).

Între două chinte, mai valoroasă este cea care are ultima carte a secvenței de rangul cel mai mare (ex: o chintă la R câștigă față de o chintă la V).

* **Trei cărți de același rang:** Așa cum arată denumirea, trei din cele 5 cărți au același rang, celelalte fiind oarecare (ex: R, R, R, 10, 7). Între două mîini cu 3 cărți de același fel, câștigă cea la care cele trei cărți au rang mai mare.

* **Două perechi:** Patru din cele 5 cărți din mînă sînt perechi două cîte două (ex: D, D, 6, 6, 5). Între două mîini cu două perechi, câștigă cea care are o pereche de rang mai mare.

* **O pereche:** Două din cele 5 cărți sînt pereche, celelalte neputînd fi asociate (ex: 10, 10, D, 5, 3). Între două mîini cu o pereche câștigă cea care are perechea de rang mai mare.

* **Mînă albă:** Toate cele 5 cărți sînt complet diferite una de alta. Între două mîini albe, câștigă cea care conține cartea cea mai mare (ex: o mînă albă ce conține un A

cîştigă față de alta, care are cea mai mare carte un V).

Desfășurarea jocului: Înainte de fiecare joc, se constituie miza (pariul) jocului respectiv, pe două căi, și anume:

a) Taxa de participare la joc (ante).

Fiecare participant este obligat să contribuie la formarea pariului cu un număr egal de fise, care a fost convenit anterior începerii jocului.

Distribuitorul cărților la jocul respectiv trebuie să depună un număr dublu de fise față de ceilalți participanți. Cel ce nu pune numărul de fise necesar nu va participa la jocul respectiv.

b) Pariurile făcute după distribuirea cărților.

În funcție de valoarea cărților din mînă, fiecare participant la joc, apreciindu-și șansele de cîştig, pariază, atunci cînd îi vine rîndul la joc, un număr de fise variabil, limita minimă fiind egală cu taxa de participare la joc (contribuția ante).

Dreptul de a deschide jocul, adică de a face primul pariu, îl are liderul. Pariul făcut trebuie anunțat.

În cazul în care acesta nu dorește sau nu poate (are o mînă slabă) să deschidă jocul, trece acest drept participantului următor, pronunțînd cuvîntul **pas**. Dreptul de a deschide jocul poate fi pasat în continuare, pînă ce unul dintre participanți, apreciind valoarea mîinii sale, consideră că poate face acest lucru.

Dreptul de a deschide jocul nu este limitat de deținerea vreunei formații minime. Numai cînd se joacă cu 32 de cărți (în patru) se poate stabili o anumită formație minimă pentru deschiderea jocului.

După ce jocul a fost deschis de unul dintre participanți, cei ce urmează la joc, după el și pînă la el, pot alege una din următoarele posibilități de continuare a jocului:

- Să fie de acord cu pariul celui ce a deschis jocul, depunînd numărul de fise necesar (egal cu pariul făcut de acesta);

- Să dubleze sau să tripleze pariul făcut de un jucător înaintea sa, caz în care depune un număr dublu de fise, anunțînd acest lucru.

În cazul în care pariul inițial a fost dublat sau triplat, o dată sau de mai multe ori, toți participanții la joc care au făcut pariuri mai mici trebuie să completeze pariurile

făcute de ei, pînă ce egalează ultima majorare făcută.

Dacă un jucător care a făcut un pariu mai mic nu dorește sau nu poate să completeze pariul inițial pînă la ultima majorare făcută, pierde dreptul de a continua jocul și toate fisele depuse de el pînă în acel moment.

După ce participanții care continuă jocul plătesc numărul de fise corespunzător ultimului pariu făcut, se trece la faza următoare a jocului.

În această fază, fiecare jucător, începînd cu cel ce a deschis jocul, are dreptul să schimbe 1-3 cărți din mîină cu cărți din stoc.

Schimbarea cărților nu este obligatorie, jucătorul ce are o mîină pe care o consideră suficient de valoroasă pentru a cîștiga jocul putînd refuza cărți noi.

Cărțile decartate de fiecare jucător se adună cu fața în jos de către distribuitor și se păstrează pe masă, în fața acestuia, pînă la terminarea jocului. Nici unul dintre participanți nu are dreptul să se uite la cărțile decartate de ceilalți.

După ce această operațiune (schimbarea unor cărți) a fost terminată, începe etapa a doua de pariuri.

Jucătorii rămași în joc, începînd cu cel ce a deschis jocul și continuînd cu ceilalți pe rînd, în sensul rotirii acelor de ceasornic, formulează cereri noi, pentru completarea pariului. Fiecare jucător, atunci cînd îi vine rîndul, are dreptul să pretindă orice număr de fise - peste cele solicitate de jucătorul dinaintea sa - sau să accepte numărul cerut de acesta. În cazul în care un jucător nu poate sau nu dorește să satisfacă cererea formulată de jucătorul aflat înaintea sa la joc, pierde automat toate fisele jucate de el pînă în acel moment.

Jocul continuă pînă ce toți cei rămași în joc consimt să plătească un număr de fise egal cu pariul cel mai mare făcut de unul dintre participanți sau refuză să-l plătească.

În acest moment jocul se încheie, iar pariul este cîștigat de:

a) Jucătorul care are mîina cea mai valoroasă (dacă mai mulți participanți au satisfăcut cererea celui ce a făcut pariul cel mai mare). Cărțile se pun pe masă, cu fața în sus, pentru a se stabili cine are mîina cea mai valoroasă.

b) Jucătorul care a solicitat un pariu ce nu a fost acceptat (și în consecință plătit) de ceilalți participanți. În acest caz, el

nu este obligat să arate celorlalți cărțile din mîna sa.

După încheierea unui joc, cărțile se adună și se amestecă în vederea desfășurării unui nou joc. Dreptul de distribuire a cărților în noul tur revine participantului aflat în stînga celui ce a împărțit cărțile în jocul încheiat.

Deschiderea jocului “în orb” (blind): Jocul poate fi deschis blind de oricare dintre participanți, înainte de împărțirea cărților sau în timpul acestei operații.

În acest caz, taxa de deschidere a jocului este dublă față de cea plătită la jocurile în care deschiderea se face după regula expusă anterior.

Orice jucător care urmează după cel ce a deschis jocul blind poate dubla deschiderea. Acest proces poate continua astfel încît taxa de participare la joc să crească continuu, fără limită.

Toți participanții, dacă doresc să joace, sînt obligați să depună un număr de fise egal cu cel impus prin ultima majorare.

Cei ce nu depun taxa ante respectivă, nu participă la jocul care urmează.

Cînd un joc a fost deschis blind, obligația de a începe seria a doua a pariurilor revine jucătorului aflat în stînga celui ce a deschis sau a făcut ultima majorare a deschiderii. În felul acesta, cel ce a deschis sau a făcut ultima majorare are avantajul de a fi ultimul în turul respectiv, poziție favorabilă în disputa pentru adjudecarea pariurilor.

Neregularități tipice:

a) Oricare dintre participanții la joc poate cere redistribuirea cărților, dacă:

- În timpul împărțirii au fost expuse unele cărți;
- La tăierea cărților nu s-a respectat principiul ca oricare din părțile separate să nu fie mai mică decît 5 cărți.

Dacă greșeala a fost făcută de distribuitor, acesta pierde dreptul de a le reîmpărți, în favoarea jucătorului aflat în stînga sa. El va depune un număr de fise egal cu cel al taxei de participare la joc, dublînd astfel taxa plătită de el anterior.

b) Dacă distribuitorul expune cărți din stoc, acestea vor fi scoase imediat din joc, fiind considerate decartate.

c) Un jucător care are în mîna mai mult de 5 cărți, în oricare moment al jocului, este exclus imediat din joc.

d) Jucătorul care a deschis un joc blind poate să-și ia înapoi

deschiderea în cazul în care în timpul distribuirii cărților se comite o greșeală care impune redistribuirea lor.

VARIANTE ALE JOCULUI POKER

S T U D P O K E R

Distribuitoarul împarte fiecărui participant câte o carte cu fața în jos, după care mai dă câte o carte, dar de data aceasta cu fața în sus.

Primul dintre jucătorii aflați în stînga distribuitorului care are cartea de rangul cel mai mare (dintre cărțile împărțite pe fața în turul II) deschide jocul, depunînd un număr de fise cuprins între minimul și maximul stabilit pentru deschidere.

Ceilalți jucători, dacă doresc să continue jocul, sînt obligați să depună un număr de fise egal cu deschiderea făcută. La acest joc nu există posibilitatea de a dubla sau tripla deschiderea.

Urmează apoi împărțirea (numai celor ce au rămas în joc) a celei de a treia cărți, care se face tot cu fața în sus, și un nou tur de pariuri. Primul pariu în acest tur este făcut de jucătorul care are perechea cea mai mare. Dacă nici unul dintre participanți nu are o pereche, distribuitorul poate desemna pe cel ce are două cărți din aceeași culoare să deschidă pariurile în acest tur.

Ceilalți, în ordine, continuă sau nu să depună numărul de fise cu care s-a făcut deschiderea în turul respectiv. Cei ce nu plătesc sînt excluși de la joc și sînt obligați să decarteze pe masă, cu fața în jos, toate cărțile lor. Acestea rămîn pe masă, pînă la sfîrșitul jocului.

În continuare se distribuie tuturor celor ce au rămas în joc cea de a patra carte (cu fața în sus), începînd o nouă rundă de pariuri.

Așa cum a făcut-o și în tururile anterioare, distribuitorul numește pe cel ce are cărțile cele mai valoroase pentru a deschide jocul în turul respectiv. Cei ce nu doresc sau nu pot continua să parieze se retrag din joc, pierzînd toate fisele depuse de ei pînă atunci.

În ultimul tur se distribuie, tot cu fața în sus, și cea

de-a cincea carte, tuturor celor rămași în joc.

Dacă la joc participă un număr mare de jucători (peste 10), care rezistă tuturor pariurilor pînă la ultimul tur și în stoc nu au rămas suficiente cărți pentru ca fiecare jucător să primească cea de a V-a carte, distribuitorul ia o carte din stoc, pe care o așază pe masă cu fața în sus, aceasta fiind considerată a cincea carte pentru toți participanții.

După ce s-a împărțit și cea de a V-a carte se face o nouă rundă de pariuri. Pentru a deschide jocul în această rundă, este numit jucătorul avînd cele mai valoroase 4 cărți (inclusiv chintele la un capăt sau la ambele capete; ex: 7,8,9,10 sau A,R,D,V). Toate pariurile se fac numai pe baza celor 4 cărți cu fața în sus, fiind permisă retragerea din joc și în această etapă.

După ce toți jucătorii rămași în joc au depus numărul de fise reprezentînd deschiderea din ultimul tur, este întoarsă cu fața în sus și cea de a V-a carte.

Pariul este cîștigat de cel ce are mîna cea mai valoroasă sau de cel ce a deschis jocul făcînd o cerere ce nu a fost acceptată de nimeni.

Această ultimă modalitate de a cîștiga pariul este valabilă pentru oricare etapă a jocului.

W H I S K E Y P O K E R

La începutul fiecărui joc, participanții achită taxa de participare depunînd număr de fise convenit inițial.

Distribuitorul împarte fiecăruia dintre participanți cîte 5 cărți, toate cu fața în jos. În plus, se constituie o mîna moartă. Cărțile sînt împărțite cîte una, tuturor participanților, sfîrșind cu mîna moartă.

Fiecare jucător, începînd cu mîna I (cel ce a primit primul cărțile) și continuînd înspre stînga, are dreptul să schimbe mîna sa cu mîna moartă.

După ce mîna moartă a fost schimbată, cărțile care o înlocuiesc se întorc cu fața în sus și ceilalți participanți, pe rînd, au dreptul să schimbe una sau mai multe cărți din mîna lor, cu un număr egal dintre acestea.

Schimbul continuă pînă în momentul în care unul dintre

jucători nu dorește să schimbe nici una din cărțile sale. Acesta anunță acest lucru, ciocnind cu mîna în masă.

După acest semnal, jucătorii care urmează au dreptul să schimbe cărți doar în turul respectiv.

Imediat ce ultimul schimb a fost efectuat, toți participanții pun cărțile pe masă, cu fața în sus, jocul (și implicit pariul) fiind cîștigat de jucătorul cu mîna cea mai valoroasă.

Situații speciale: În cazul în care nici unul dintre participanți nu dorește să schimbe cărțile cu mîna moartă, distribuitorul, atunci cînd îi vine rîndul la joc, întoarce cărțile din mîna moartă cu fața în sus și imediat poate să înceapă faza schimbului cărților una cîte una.

K N O C K E R P O K E R

Este o variantă excelentă pentru 3-5 jucători.

La începutul fiecărui joc, toți participanții sînt obligați să plătească taxa de participare la joc, stabilită la începutul lui.

În continuare, distribuitorul împarte pe rînd cîte o carte, cu fața în jos, pînă ce fiecare primește 5 cărți. Restul cărților neîmpărțite constituie stocul.

Cel ce a primit cărțile primul ia o carte din stoc și decartează una (cu fața în jos) la grămada talon.

Cînd le vine rîndul, ceilalți procedează similar, păstrînd în mîna cinci cărți care alcătuiesc o formație tip Poker, cît mai valoroasă posibil.

În momentul în care unul dintre jucători consideră că are în mîna cărți cu care poate cîștiga jocul, semnalează încheierea schimbului ciocnind cu mîna în masă. În acest moment, ceilalți jucători, dacă doresc să continue jocul, plătesc celui ce a ciocnit în masă cîte o fisă și au la dispoziție doar turul respectiv pentru a continua schimbul de cărți.

După acest ultim tur, toți cei rămași în joc pun cărțile pe masă, cu fața în sus, pentru adjudecarea pariului. Acest lucru se face după următoarele reguli:

* Dacă cel ce a închis jocul (a ciocnit în masă) are mîna cea mai valoroasă, cîștigă în afară de pariu cîte două fise de la fiecare participant.

* Dacă un alt jucător are o mână mai valoroasă, acesta câștigă pariul. În acest caz, cel ce a închis jocul plătește fiecărui participant rămas în joc câte două fise.

Prin "participanți rămași în joc" înțelegem pe toți cei care au plătit câte o fisă celui ce a ciocănit în masă anunțând închiderea jocului (ultimul tur de cărți schimbate).

În afară de acestea, se mai plătesc de către fiecare participant premii speciale jucătorilor care reușesc să câștige jocul cu o mână specială, astfel:

- O fisă în plus pentru un careu;
- Două fise în plus pentru o culoare;
- Patru fise în plus pentru o chintă royală.

În cazul în care un jucător închide jocul imediat după ce a primit cărțile, fără a trage vreo carte din stoc, primește de la fiecare participant câte două fise în loc de una.

C A L I F O R N I A J A C K

Este un joc în doi, foarte antrenant.

Numărul jucătorilor: 2

Numărul cărților necesare: Un pachet standard (de 52 de cărți).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, asul fiind cea mai mare carte.

Distribuirea cărților: Fiecare primește câte 6 cărți. Restul constituie stocul și se așază în mijlocul mesei, cu fața în sus.

Culoarea primei cărți luate din stoc și întoarse cu fața în sus devine culoarea atu pentru jocul respectiv. Această carte rămîne pe masă pînă la sfîrșitul jocului.

Scopul jocului: Câștigarea unui număr cît mai mare de tricur (deci de cărți).

Desfășurarea jocului: Cel ce a primit cărțile primul joacă primul tric, alegînd o carte din cele 6 aflate în mîna sa. Adversarul este liber să răspundă cu ce carte dorește.

Tricul este câștigat de cel ce joacă cartea cea mai valoroasă, aceasta fiind:

- La aceeași culoare, cartea de rang superior;
- O carte din culoarea atu față de toate celelalte cărți.

După ce a câștigat un tric, jucătorul respectiv ia o carte

din stoc și devine lider în tricul următor. Adversarul ia și el o carte din stoc, începându-se un nou tric.

Jocul continuă pînă ce sînt terminate toate cărțile din stoc, și apoi din mînă.

După ultimul tric, fiecare numără punctele realizate, respectîndu-se următoarele reguli:

- Jucătorul care a cîștigat asul atu primește un punct;
- Cel care a cîștigat cartea 2 din culoarea atu primește un punct;
- Cel care a cîștigat cartea V din culoarea atu primește un punct.

Un joc este cîștigat de cel care acumulează mai multe puncte. În afară de premiile menționate mai sus, în calcul se ține seamă și de valoarea cărților cîștigate în jocul respectiv, astfel:

10.....10 puncte

A (inclusiv cel atu).....4 puncte

R.....3 puncte

D.....2 puncte

V (inclusiv cel atu).....1 punct

O partidă este formată din mai multe jocuri. Cîștigarea unui joc atrage după sine obținerea unui punct.

Cîștigă partida cel ce a acumulat primul 11 puncte.

III - JOCURI PENTRU COPII

R Ă Z B O I U L

Este un joc antrenant, vesel, recomandat copiilor avînd între 6 și 8 ani, dar nu numai lor.

Numărul participanților: 2

Numărul cărților necesare: Un pachet standard, de 52 de cărți.

Valoarea cărților: Este dată de rangul fiecărei cărți, în succesiunea A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R.

Distribuirea cărților: Fiecare primește cîte 26 de cărți, cu fața în jos, împărțite cîte una sau cîte două.

Scopul jocului: Cîștigarea tuturor cărților adversarului.

Desfășurarea jocului: Fiecare jucător are în fața sa, pe masă, grămada alcătuită din toate cărțile primite, așezate cu fața în jos. Adjudecarea cărților se face în tricur. Începe jocul cel ce a primit cărțile primul. El ia din grămada sa cartea de deasupra și o joacă, adică o pune pe masă cu fața în sus. Adversarul său face același lucru. Tricul este cîștigat de cel ce a jucat cartea de rang mai mare, indiferent de culoare. Cîștigătorul introduce apoi cărțile cîștigate în partea inferioară a grămezii sale (cu fața în jos) și este lider în tricul următor.

În situația în care cărțile jucate într-un tric sînt de același rang (ex: ambele 8), fiecare ia din grămadă o altă carte, pe care o joacă în continuarea aceluiași tric. Cîștigătorul își adjudcă toate cărțile jucate în tricul respectiv.

Jocul se încheie cînd unul dintre jucători a reușit să cîștige toate cărțile adversarului său.

O L D M A I D (C A M E R I S T A)

Este un joc preferat de copiii avînd vîrsta între 8 și 10 ani. O variantă a acestui joc este Popa prostu'.

Numărul participanților la joc: Oricîți, de la doi în

sus. Fiecare joacă pentru el.

Numărul cărților necesare: 51. Dintr-un pachet standard, de 52 de cărți, se scoate o damă, indiferent de culoare (la jocul Popa prostu' se scoate un R).

Distribuirea cărților: Toate cele 51 de cărți, după ce sînt amestecate, se împart una cîte una, de la stînga la dreapta. Este posibil ca unii dintre participanții la joc să primească mai puține cărți decît alții.

Scopul jocului: Să scapi de cărțile din mînă, împerechindu-le și decartînd perechile. Jucătorul care rămîne în mînă cu o damă (D) din cele trei aflate în joc, deoarece nu a reușit să o împerecheze, pierde jocul și primește o pedeapsă hazlie.

Desfășurarea jocului: Fiecare jucător, după ce primește cărțile încearcă să formeze perechi de cărți de același rang, indiferent de culoare, pe care le decartează. După ce s-a consumat această fază, începe schimbul cărților.

Jucătorul care a primit cărțile primul oferă celui aflat în stînga sa posibilitatea de a-i lua o carte din mînă, ținînd cărțile cu spatele spre el.

După ce a luat la întîmplare o carte, acesta verifică dacă nu cumva cartea trasă poate fi împerecheată cu o carte din mîna sa, pentru a decarta perechea respectivă, și apoi oferă mîna sa cu cărțile ținute în așa fel încît adversarul său să nu le vadă jucătorului aflat în stînga sa, pentru ca acesta, la rîndul lui, să aleagă o carte ș.a.m.d.

Jocul continuă în acest fel pînă ce jucătorii, pe rînd, reușesc să împerecheze cărțile din mîna lor cu cele luate de la vecinul din dreapta și să decarteze perechile, rămînînd fără cărți.

Este evident faptul că unul dintre participanții la joc va rămîne în mînă cu o damă (D) care nu are pereche. El este **Old Maid** (Camerista).

În cazul în care unul dintre jucători decartează două cărți care nu sînt pereche, este pedepsit devenind Old Maid în jocul respectiv.

După ce participantul care a rămas Old Maid primește pedeapsa hazlie și o îndeplinește, se poate începe un nou joc. Cărțile se adună, se amestecă și se împart de jucătorul aflat în stînga celui ce a distribuit cărțile în jocul precedent.

P E S C U I E Ș T E

Acest joc amuzant este recomandat copiilor între aflați 8 și 10 ani.

Numărul participanților: De la 2 la 5.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Distribuirea cărților: Este efectuată de jucătorul care a tras cea mai mică carte (ca rang) din pachetul amestecat. În jocurile următoare, distribuția este făcută pe rând, de fiecare participant la joc, rotația făcându-se spre stînga.

Numărul de cărți împărțit la un joc depinde de numărul participanților, astfel:

- Cînd la joc participă 2-3 jucători, fiecare primește cîte 7 cărți;

- Cînd la joc participă 4-5 jucători, fiecare primește cîte 5 cărți.

Cărțile rămase după împărțire constituie stocul pentru continuarea jocului și se așază cu fața în jos în mijlocul mesei.

Scopul jocului: Obținerea unui punctaj cît mai mare. O partidă este formată din mai multe jocuri (numărul lor variază în funcție de timpul avut la dispoziție pentru joc și se stabilește la începutul partidei).

Orice jucător care are în mînă patru cărți de același rang (ex. patru valeți) obține un punct.

În fiecare joc se dispută 13 puncte. Evidența punctelor realizate se ține de unul dintre jucători sau de un arbitru (un părinte care supraveghează jocul).

Desfășurarea jocului: Fiecare jucător, după ce a primit cărțile, verifică dacă nu cumva are 4 cărți de același rang cu care poate obține un punct.

Fiecare careu (4 cărți de același rang) realizat se pune pe masă în fața jucătorului care l-a realizat.

Imediat ce această primă operațiune s-a încheiat, începe jocul propriu-zis. Jucătorul care a primit primul cărțile se adresează oricăruia dintre participanții la joc, cerîndu-i cărțile de un anumit rang pe care acesta le-ar avea în mînă, cu condiția

ca el să aibă în mână cel puțin o carte de rangul celor pe care le cere. Formula cu care se face această cerere este de exemplu: "Petre, dă-mi toți valeții pe care îi ai!".

Cel căruia i s-a făcut solicitarea (Petre) este obligat să o satisfacă în cazul în care are cărți de rangul respectiv.

În cazul în care nu are cărțile cerute, răspunde: **"Pescuieste!"**

Dacă a obținut măcar una din cărțile solicitate, liderul are dreptul să solicite în continuare cărți oricăruia dintre participanții la joc, decartînd toate careurile pe care reușește să le formeze.

Un jucător își menține dreptul de a solicita cărți pînă în momentul în care primește, de la cel căruia i le cere, răspunsul **"Pescuieste!"**. În această situație, este obligat să ia o carte din stoc. Dacă reușește să facă un careu cu cartea luată din stoc, recîștigă dreptul de a cere în continuare cărți de la ceilalți jucători.

În cazul în care cartea luată din stoc nu-i permite să realizeze un careu, pierde dreptul de a continua cererile. Urmează la joc cel aflat în stînga sa.

Acesta începe să solicite cărți oricăruia dintre participanții la joc, procedînd similar.

În situația în care un jucător cu dreptul de a cere cărți rămîne fără nici o carte în mână deoarece le-a decartat pe toate, poate lua o carte din stoc și cu ea în mână să continue solicitarea de cărți pînă ce pierde acest drept.

Orice jucător care rămîne fără cărți în mână deoarece i-au fost luate de alții, iese automat din joc.

Jocul se încheie atunci cînd au fost adjudecate toate cele 13 careuri care pot fi alcătuite. La încheierea fiecărui joc, se contabilizează punctele realizate de fiecare participant în jocul respectiv.

Partida este cîștigată de jucătorul care acumulează cel mai mare număr de puncte, prin adunarea punctelor realizate de el în fiecare joc.

P U R C E L U Ș U L

Este un joc de atenție, foarte vesel, preferat de copiii între 6 și 10 ani.

Numărul participanților la joc: Între 3 și 13.

Numărul cărților necesare: Depinde de numărul jucătorilor, fiind necesare câte 4 cărți de același rang pentru fiecare. Astfel, dacă la joc participă 3 jucători, din pachetul standard, de 52 de cărți, se aleg 3 careuri (ex: cărțile 2,3,4 aparținând tuturor culorilor).

Dacă participă 13 jucători, se folosește tot pachetul standard (care conține 13 careuri).

Distribuirea cărților: Fiecare jucător primește câte 4 cărți, împărțite câte una, cu fața în jos, în sensul rotirii acelor de ceasornic. Înainte de împărțire, cărțile se amestecă. Distribuirea cărților poate fi făcută pe rînd, de fiecare participant.

Scopul jocului: Să aduni în mînă 4 cărți de același rang sau să nu fii ultimul care observă că un alt jucător a reușit acest lucru.

Desfășurarea jocului: Atunci cînd îi vine rîndul să joace, fiecare participant la joc ia o carte din mîna celui aflat în dreapta sa și dă o carte celui din stînga. Fiecare jucător păstrează în mînă cărțile de același rang și încearcă să scape de celelalte, sperînd că reușește să adune un careu.

Jocul este început de cel care a primit cărțile primul, rîndul la joc trecînd spre stînga.

În momentul cînd unul dintre jucători are în mînă un careu (toate cărțile de același rang), pune mîna pe nas, semnalizînd că a terminat jocul.

Toți ceilalți participanți la joc sînt obligați să înceteze imediat schimbul cărților și să pună și ei mîna pe nas. Cel ce nu observă la timp semnalul de încheiere a jocului și nu pune mîna pe nas devine **purceluș** în jocul respectiv și trebuie sancționat cu o pedeapsă hazlie.

Cînd se joacă mai multe jocuri, se va ține evidența numărului celor în care fiecare participant a rămas **purceluș** și în final cel cu cifra cea mai mică este declarat "jucătorul cel mai atent", putînd fi premiat de organizatori.

S L A P J A C K (PĂLMUIREA VALEȚILOR)

Este un joc care stimulează atenția și reflexele, fiind recomandat copiilor mai mici (6-8 ani).

Numărul participanților: De la 3 la 8, fiecare jucând pentru el.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard, de 52 de cărți.

Distribuirea cărților: Toate cele 52 de cărți se împart cu fața în jos, câte una sau câte două, fiecăruia dintre participanți, pe rând. Nu toți participanții la joc vor avea același număr de cărți.

Toate cărțile primite de un jucător se adună într-o grămadă, păstrată cu fața în jos, în dreptul său.

Scopul jocului: Să câștigi toate cărțile jucate, fiind primul care pune mîna pe un valet imediat ce a fost jucat.

Desfășurarea jocului: Fiecare jucător, atunci când îi vine rîndul, ia o carte din grămada sa și, cu o mișcare rapidă, o întoarce cu fața în sus așezînd-o în mijlocul mesei. Cărțile jucate se așază una peste alta. Cînd unul dintre jucători a pus pe masă un valet, cei care au observat acest lucru încearcă să pună mîna primii pe cartea respectivă (să "pălmuiască valetul"). Cel ce pune primul mîna pe valet (mîna situată dedesubt) câștigă toate cărțile jucate pînă în acel moment. Cărțile câștigate de un jucător sînt amestecate de el ca cele primite la distribuirea cărților, constituînd averea sa.

Jocul este început de cel care a primit cărțile primul. Cînd un jucător rămîne fără cărți, este eliminat din joc.

Jocul continuă pînă ce unul dintre jucători reușește să câștige (să adune) toate cele 52 de cărți.

Cîștigătorul unui joc primește un punct.

O partidă este formată din mai multe jocuri, numărul lor fiind convenit inițial. Cel ce acumulează cele mai multe puncte este declarat învingător.

C O N C E N T R E A Z Ă - T E !

Este un exercițiu excelent pentru dezvoltarea memoriei. Poate fi jucat de copii, tineri și chiar adulți.

Numărul participanților: Oricare, de la 2 în sus.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Distribuirea cărților: Toate cele 52 de cărți, după ce au fost amestecate, se așază pe masa de joc, una lângă alta, cu fața în jos, după cum dorește distribuitorul.

Scopul jocului: Să reușești să iei de pe masă cât mai multe perechi de cărți de același rang, indiferent de culoare.

Desfășurarea jocului: Participanții se așază în jurul mesei de joc, în ordinea dorită de ei. Dreptul de a începe jocul se trage la sorti, revenind celui ce trage cartea cea mai mică din pachetul amestecat, înainte de așezarea cărților pe masă.

Dreptul la joc se transmite pe rând fiecărui participant, spre stînga, imediat ce un jucător a beneficiat de acest drept.

Cînd îi vine rîndul la joc, oricare participant întoarce cu fața în sus două cărți de pe masă, la alegerea sa. Dacă ele sînt pereche (ex. doi valetî sau doi decari), realizează un punct și ia de pe masă cărțile respective, păstrîndu-le în fața sa pînă la sfîrșitul jocului, cînd se calculează punctajul realizat de fiecare.

În continuare, cel ce a reușit să găsească pe masă o pereche are dreptul să întoarcă alte două cărți, continuînd luarea lor de pe masă pînă ce cărțile întoarse de el nu mai sînt pereche.

În acest caz, le întoarce cu fața în jos, lăsîndu-le, în aceeași poziție în care erau, pe masă. Dreptul de a juca trece celui aflat în stînga sa.

Acesta procedează similar, avînd însă avantajul că a văzut deja două cărți (cele expuse de jucătorul anterior).

Jocul continuă pînă ce toate cele 26 de perechi ce se pot alcătui din pachetul standard au fost luate de pe masă.

Cheia succesului în acest joc este memorarea rangului și poziției cărților întoarse pe față de cei ce au jucat înainte, astfel încît atunci cînd îți vine rîndul la joc să

le împerechezi mai ușor. În finalul unui joc se numără punctele realizate de fiecare.

Jocul este câștigat de cel ce acumulează numărul cel mai mare de puncte. Se ține evidența punctelor realizate în fiecare joc de fiecare dintre participanți și se însumează.

Este declarat câștigător al partidei cel care a acumulat cele mai multe puncte.

G O B O O M !

Este un joc excelent pentru copiii mai mari (12-15 ani).

Numărul participanților la joc: Oricare peste doi.

Numărul cărților necesare: Depinde de numărul participanților la joc, astfel:

- Când la joc participă 2-6 jucători, sînt necesare 52 de cărți (un pachet standard).

- Când la joc participă 7-8 jucători, sînt necesare 64 de cărți (selecționate din două pachete standard, din care au fost scoase cărțile 2,3,4,5,6, aparținînd tuturor culorilor).

- De la 8 jucători în sus, sînt necesare 104 cărți (două pachete standard).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în ordinea: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A. În final cărțile V,D și R valorează 10, A - 1, iar celelalte cît rangul lor.

Distribuirea cărților: Fiecare jucător primește cîte 7 cărți, împărțite cu fața în jos. Restul cărților rămase după împărțire formează stocul și se plasează în mijlocul mesei de joc.

Scopul jocului: Să scapi de cărțile din mîna, adăugîndu-le (lipindu-le) formațiilor de pe masă.

Desfășurarea jocului: Jocul este început de cel ce a primit cărțile primul. El ia o carte din mîna sa și o pune pe masă cu fața în sus. Ea constituie începutul șirului de cărți care se va forma.

Fiecare jucător care urmează la joc are două posibilități, și anume:

- a) Continuarea șirului început, alăturînd cărții jucate anterior o carte de aceeași culoare sau de același rang (dacă are astfel de cărți). De exemplu, dacă ultima carte jucată este V-

caro, cel ce urmează la joc poate să joace un valet (indiferent de culoare) sau o carte oarecare din culoarea caro.

b) Dacă nu are o carte cu care poate continua șirul început de lider, este obligat să ia din stoc câte o carte, pînă ce trage una potrivită (în cazul de mai sus, valet sau caro) cu care poate continua șirul.

După ce fiecare participant și-a exercitat dreptul la joc într-un tur, șirul format este cîștigat de cel care a pus în șir cartea de rangul cel mai mare în culoarea primei cărți jucate. Cîștigarea cărților jucate într-un tur oferă celui ce le-a cîștigat posibilitatea de a fi lider în turul care urmează, deci șansa de a scăpa sigur de o carte și de a cîștiga turul respectiv.

După ce cărțile jucate într-un tur au fost adjudecate de unul dintre jucători, ele sînt adunate într-o mică grămadă așezată în fața sa, după care se joacă turul următor.

Jocul continuă pînă ce unul dintre participanți reușește să rămînă fără cărți în mînă.

Cîștigătorul primește de la fiecare participant un număr de puncte egal cu valoarea însumată a cărților pe care aceștia le au în mînă în momentul terminării jocului.

Partida este cîștigată de jucătorul care realizează primul 200 de puncte.

T R O M B O N

Este recomandat copiilor avînd între 9 și 15 ani și grupurilor de participanți de vîrste diferite.

Numărul participanților: Între 2 și 12.

Numărul cărților necesare: Diferă în funcție de numărul participanților, astfel:

- Pentru 2-6 jucători sînt necesare 52 de cărți (un pachet);
- Pentru 7-12 jucători, sînt necesare 104 cărți (două pachete).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în ordinea 2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A. În final, V este considerat 11, D - 12, R - 13 și A - 14 puncte.

Distribuirea cărților: Toate cărțile se împart cu fața în jos, câte una sau câte două. Este posibil ca unii jucători să primească mai puține cărți decît alții.

Scopul jocului: Să reușești să scapi de toate cărțile din mână, plasându-le celorlalți jucători.

Desfășurarea jocului: Liderul pune pe masă cu fața în jos 1-4 cărți, anunțându-i pe ceilalți că are acolo cărți de un anumit rang (de ex. trei dame). Nu este obligatoriu ca aceste cărți să fie de rangul respectiv. Scopul urmărit este de a fi crezut de cel ce urmează la joc, în acest mod scăpând de cărțile respective din mână.

Cel ce urmează la joc trebuie să se decidă rapid la una din următoarele soluții:

* Să creadă afirmația făcută de cel ce a jucat înaintea sa, caz în care pune și el 1-4 cărți ca fiind de același rang (de ex. alte trei dame). Nu există obligativitatea ca toate cărțile jucate să aibă rangul declarat.

* Să nu creadă că cel dinainte a jucat cărți de rangul anunțat. În acest caz, el declară "Nu cred" sau "Trombon", ia cărțile puse în joc de cel dinainte și le întoarce cu fața în sus.

Dacă cărțile nu au rangul declarat, cel care le-a jucat ia toate cărțile în mână, iar cel ce nu a crezut are dreptul să fie lider în noul tric.

În cazul în care cărțile întoarse cu fața în sus au toate rangul anunțat, cel ce nu a crezut este obligat să ia de pe masă, în mîna sa, toate cărțile jucate pînă atunci.

În orice moment al jocului, jucătorul care are patru (în cazul în care se joacă cu 52 de cărți) sau opt (în cazul în care se joacă cu 104 cărți) cărți de același fel, este obligat să le scoată din joc.

Jocul continuă pînă ce unul dintre jucători reușește să rămînă fără nici o carte în mână. El este declarat cîștigătorul jocului și primește de la fiecare dintre participanți un număr de puncte egal cu valoarea însumată a cărților cu care aceștia au rămas în mână la terminarea jocului.

O altă variantă este ca cel ce cîștigă să primească de la fiecare participant cîte o fisă pentru fiecare carte cu care a rămas în mână la încheierea jocului.

P A R L A M E N T

Poate fi jucat de tineri sau adulți. Este recomandat grupurilor de participanți de vârste diferite.

Numărul participanților: De la 3 la 8.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în ordinea A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R.

Distribuirea cărților: Se împart toate cărțile din pachet, câte una sau câte două, cu fața în jos, pe rând, tuturor participanților la joc. Este posibil ca unii să înceapă jocul cu un număr de cărți mai mic.

Scopul jocului: Să rămâi fără cărți în mână, jucându-le.

Desfășurarea jocului: La începutul fiecărui joc se constituie miza jocului, prin depunerea unei fise de către fiecare participant. Cei ce au primit mai puține cărți (fiind avantajați) depun câte două fise.

Jocul este început de cel care a primit primul cărțile.

El este obligat să pună pe masă, unul sub altul, toți șeptarii pe care îi are în mână. Dacă nu are nici unul, este penalizat cu o fisă, pe care trebuie să o pună la pariu, și cedează dreptul de joc următorului, care are aceeași obligație.

Cînd apare primul șeptar, începe alcătuirea șirului cărților din culoarea respectivă, fiecare jucător, putînd juca, atunci cînd îi vine rîndul, cărți care continuă șirul, pînă la completarea lui.

Să presupunem că unul dintre jucători a avut doi șeptari, și anume cel de cupă și cel de caro, și, pe lîngă ei, următoarele cărți din aceleași culori: cupă-6,5 și caro-6,8. În acest caz, el pune bazele șirurilor cupă și caro, jucînd astfel:

cupă 5,6,7
caro 6,7,8

După aceasta trece dreptul la joc celui aflat la stînga sa. La rîndul său, acesta poate lipi cărțile din culorile cupă și caro pe care le are în mână și care urmează în ordine celor jucate. În plus, în cazul în care are în mână unul (sau ambii) șeptari lipsă (de pică și treflă), îi așază sub cei doi jucați anterior, punînd bazele șirurilor de cărți din culorile respective. Toto-

dată, are dreptul să joace orice carte din culorile pică și treflă care completează în ordine șirurile nou-începute.

Jucătorul care, aflat la rînd, nu poate juca nici o carte (pentru completarea șirurilor începute) este penalizat cu o fisă pe care o depune la pariu și pasează rîndul la joc.

Jocul se încheie în momentul în care unul dintre participanți a reușit să rămînă fără nici o carte în mînă, jucîndu-le pe rînd în cele patru șiruri, pe culori. El este cîștigătorul jocului.

Cîștigătorul își adjudecă pariul și în plus primește de la fiecare participant un număr de fise egal cu cel al cărților cu care aceștia au rămas în mînă la terminarea jocului.

Neregularități sancționate:

* Jucătorul care pasează dreptul la joc deși l-ar putea continua este penalizat cu trei fise.

* În cazul în care un jucător are în mînă un șeptar și nu îl joacă atunci cînd îi vine rîndul la joc, plătește cîte cinci fise jucătorilor care dețin cărțile 6 și 8 de aceeași culoare cu șeptarul nejuat.

O P T A R U L M I R A C U L O S

Este un joc pentru copii între 10 și 14 ani, care le oferă posibilitatea de a-și manifesta inteligența.

Numărul participanților: De la 2 la 8. Cînd la joc participă 4 jucători, poate fi jucat pe echipe. Altfel, fiecare joacă pentru el.

Numărul cărților necesare: Depinde de numărul participanților la joc, astfel:

- Cînd la joc participă 2-5 jucători, se folosesc 52 de cărți;

- Cînd sînt 6-8 participanți, sînt necesare două pachete standard (104 cărți).

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, în ordinea: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R.

La sfîrșitul jocului, cînd este calculată valoarea mîinilor, cărțile V,D,R și A sînt socotite 10 puncte, iar fiecare 8 - 50 de puncte. Celelalte cărți au valoarea pe care le-o dă rangul lor.

Distribuirea cărților: La primul joc, cărțile sînt împărțite de cel ce trage prima treflă. La următoarele, dreptul de a împărți cărțile trece pe rînd fiecărui participant, spre stînga.

Numărul cărților împărțite fiecăruia depinde de numărul participanților, astfel:

- Pentru doi participanți se distribuie cîte 7 cărți, cu fața în jos;

- Pentru mai mult de doi participanți se împart cîte 5 cărți.

Restul cărților rămase după prima împărțire constituie stocul și se așază în mijlocul mesei, cu fața în jos. Prima carte din stoc este întoarsă cu fața în sus și este considerată baza jocului respectiv. Dacă această primă carte este un optar (indiferent de culoare), ea este reintrodusă la întîmplare în stoc și se trage o altă carte drept bază.

Scopul jocului: Să scapi de toate cărțile din mînă.

Desfășurarea jocului: Jocul este început de cel ce a primit primul cărțile. Acesta este obligat să joace (adică să pună alături de cartea care constituie baza) o carte care se aseamănă, ca rang sau culoare, cărții de bază.

De exemplu: Dacă baza a fost D-pică, se poate continua numai cu o damă (indiferent de culoare) sau cu o pică (indiferent de rang).

În cazul în care jucătorul aflat la rînd să joace nu are o carte potrivită cu ultima carte jucată este obligat să ia cîte o carte din stoc, pînă ce reușește să obțină cartea respectivă sau pînă se epuizează stocul. Dacă a tras o carte potrivită, o joacă imediat, trecînd dreptul la joc celui aflat în stînga sa. În cazul în care un jucător ia toate cărțile din stoc și cu toate acestea nu reușește să obțină o carte potrivită (cu ultima carte jucată), pierde rîndul la joc la favoarea celui aflat în stînga sa.

Cărțile 8 sînt considerate cărți speciale, putînd fi jucate oricînd. Cel ce joacă un 8 (indiferent de culoare) este obligat să numească culoarea cărții care trebuie jucată după el. Această culoare poate fi diferită de cea pe care o are optarul respectiv, în funcție de interesul celui care joacă.

Cel ce urmează la joc poate juca numai o carte de culoarea anunțată sau un optar (dacă are), caz în care numește la rîndul său culoarea care urmează. În situația în care nu are o carte de culoarea indicată sau un optar, va lua din stoc cărți

pînă ce va obține cartea necesară continuării jocului.

Jocul se încheie atunci cînd unul dintre participanți reușește să rămînă fără cărți în mînă sau pînă ce jocul se blochează.

Jocul se consideră blocat în momentul în care toate cărțile din stoc au fost epuizate și nici unul dintre jucători nu a reușit să scape de cărțile din mîna sa.

Cînd se joacă pe echipe (două echipe a doi jucători), jocul se încheie în momentul în care ambii jucători ai unei echipe rămîn fără cărți în mînă. După ce unul dintre membrii unei echipe a rămas fără cărți în mînă, jocul continuă în trei pînă ce și cel de al doilea reușește acest lucru.

La încheierea unui joc, cîștigătorul (cel ce a rămas primul fără cărți în mînă) primește de la ceilalți participanți un număr de puncte egal cu valoarea însumată a cărților cu care aceștia au rămas în mînă în acel moment.

O partidă se compune din mai multe jocuri. Numărul lor trebuie stabilit la început. Punctele acumulate de participanți în fiecare joc se adună.

Partida este cîștigată de cel care a acumulat cel mai mare număr de puncte.

IV - JOCURI PENTRU SOLITARI (PASIENȚE)

P O K E R P E N T R U S O L I T A R I

Numărul de cărți necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Scopul jocului: Realizarea unui punctaj maxim, însumând valoarea tuturor celor 10 formații alcătuite din cărțile dispuse în 5 rînduri și 5 coloane alcătuind un tablou.

Alcătuirea tabloului se face astfel:

După ce cărțile au fost amestecate, se ia din pachet cîte o carte, care se așază cu fața în jos pe masă, una lîngă alta, într-o structură formată din 25 de cărți dispuse pe 5 rînduri și 5 coloane.

Fiecare carte poate fi jucată (așezată) lîngă alta, jucată anterior, pe orizontală, verticală sau diagonală.

Calculul punctajului realizat:

În funcție de cele 5 cărți aflate pe aceeași orizontală sau verticală, se atribuie următoarele puncte:

- 2 puncte pentru o pereche;
- 5 puncte pentru două perechi;
- 10 puncte pentru trei cărți de același rang;
- 15 puncte pentru o chintă;
- 25 puncte pentru un ful;
- 50 puncte pentru o culoare;
- 75 puncte pentru un careu;
- 100 puncte pentru o chintă royală.

Mai întîi sînt întoarse cu fața în sus cărțile de pe orizontala I și se calculează valoarea lor, folosind punctajele de mai sus. Sînt apoi evaluate pe rînd cărțile din celelalte orizontale. Se examinează apoi cărțile aflate pe fiecare verticală și se atribuie puncte pentru formațiile conținute pe verticală.

În final se însumează punctele celor 10 formații de pe orizontală și verticală, conținute în tabloul jocului respectiv. Dacă într-o zi sînt jucate mai multe partide, se poate calcula media punctajelor realizate într-o zi.

A C O R D E O N

Numărul de cărți necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Scopul jocului: Adunarea tuturor cărților într-o grămadă, mutându-le după o anumită regulă.

Desfășurarea jocului: Cărțile sînt amestecate și așezate în grămadă, cu fața în jos. Apoi se iau în ordine din pachet, se întorc cu fața în sus și se așază în șir, una lîngă alta.

Din cînd în cînd, cărțile aflate în șir sînt examinate și în cazul în care o carte are aceeași culoare sau rang cu alta aflată în stînga sa (denumită **gazdă**) poate fi mutată împreună cu toate cărțile aflate între ea și cartea respectivă (grup denumit **acordeon**) peste cartea gazdă. Practic, cărțile care se mută se fac grămadă, avînd deasupra cartea asemănătoare cu cartea gazdă, după care se așază toate peste gazdă.

De exemplu: Dacă a fost format șirul: 6-cupă, V-carô, 9-treflă, 2-pică, 9-cupă, ultima carte asemănîndu-se cu 9-treflă după rang sau cu 6-cupă după culoare, poate fi mutată, împreună cu cărțile ce o despart de cele două gazde, astfel:

9-cupă+2-pică peste 9-treflă

sau

9-cupă+2-pică+9-treflă+V-carô peste 6-cupă

Mutarea unei cărți și a acordeonului la orice gazdă poate fi făcută oricînd, neexistînd reguli care să reglementeze acest lucru.

Este bine să se urmărească momentul în care există posibilități mai mari de combinare, astfel încît toate cărțile să fie adunate peste prima carte din șir, într-un număr cît mai mic de mutări.

C A L C U L U L

Numărul de cărți necesare: Un pachet standard (52 de cărți).

Scopul jocului: Ordonarea tuturor cărților în una din formațiile de mai jos:

(I) A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R (succesiunea naturală)

(II) 2,4,6,8,10,D,A,3,5,7,9,V,R (din doi în doi)

(III) 3,6,9,D,2,5,8,V,A,4,7,10,R (din trei în trei)

(IV) 4,8,D,3,7,V,2,6,10,A,5,9,R (din patru în patru)

indiferent de culoarea cărților.

Desfășurarea jocului: După ce pachetul este amestecat, se ia câte o carte, care se întoarce cu fața în sus, pînă ce apare un as (A), care devine baza primei formații. Cărțile trase pînă la A se pun pe masă una peste alta, constituind grămada talon.

După aceasta se continuă extragerea cărților, pe rînd, pînă apare prima carte 2, care devine baza formației a doua, apoi primul 3, care constituie baza formației a treia și apoi primul 4, care este începutul formației a patra.

În continuare, fiecare carte extrasă din stoc poate fi așezată în ordine în oricare din cele 4 formații sau se decartează la grămada talon.

După epuizarea stocului, cărțile din grămada talon sînt amestecate și așezate cu fața în jos, devenind noul stoc. Jocul continuă după aceleași reguli, pînă ce sînt alcătuite corect toate cele patru formații. Cărțile care nu pot fi puse într-o formație sînt decartate, formînd noua grămadă talon.

Pentru a aprecia viteza de joc, se numără câte grămezi talon se formează pînă la completarea formațiilor. Se urmărește ca acest număr să fie cît mai mic posibil.

P A S I E N Ţ A L U I N A P O L E O N

Numărul cărţilor necesare: Două pachete standard, de 52 de cărţi, amestecate împreună.

Scopul jocului: Aranjarea tuturor cărţilor în opt formaţii, după culoare (două pici, două cupe, două trefle, două caro), ordonate după rang, în succesiunea: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R.

Desfăşurarea jocului: Din pachetul dublu de cărţi amestecate, aşezate pe masă cu faţa în jos, se ia câte o carte, care se întoarce cu faţa în sus şi se aşază în tabloul jocului. Acesta constă în 40 de cărţi, aşezate în 10 grupe de câte 4 cărţi fiecare, aşa cum se vede în figura de mai jos:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Restul cărţilor constituie stocul şi se păstrează într-o grămadă cu faţa în jos, la îndemână.

După ce a alcătuit tabloul, jucătorul examinează cărţile din ultima linie a acestuia (cărţile 31-40) şi în cazul în care printre ele se află aşi (A) le ia din tablou şi le aşază în ordine în locurile indicate prin suprafeţe colorate.

Cărţile A aşezate în ordine sub tablou constituie baza

(fundația) formațiilor ce urmează a fi construite.

După constituirea fundației, pot fi luate din tablou cărți avînd rangul necesar pentru construirea unor formații ordonate, așezîndu-le în ordine peste cartea de fundație.

Din tablou pot fi luate numai cărțile care se văd în întregime (nu cele de dedesubt).

Cînd nu mai poate fi luată nici o carte din tablou (pentru a fi așezată într-o formație peste cărțile fundației), se apelează la stoc. Se ia cîte o carte, care poate fi folosită pentru:

- A stabili fundația unei formații noi (dacă este A);
- A continua o formație începută;
- A completa locurile goale din tablou;

În cazul în care o carte luată din stoc nu poate fi folosită în nici un fel, se decartează cu fața în sus într-o grămadă talon. Ultima carte din grămada talon poate fi folosită în orice moment pentru a se continua o formație începută pe fundație sau pentru a se completa spațiile libere din tablou.

Menționăm faptul că atunci cînd în tablou există mai multe locuri libere, la alegerea locului de plasare a unei cărți în el (luate din stoc sau talon) se ține cont de posibilitățile existente ca ea să fie folosită la construirea formațiilor de bază.

Jocul continuă pînă ce sînt constituite toate cele 8 formații de bază sau pînă cînd ele se blochează.

C A N F I E L D

Denumirea jocului provine de la numele celui care l-a inventat.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard, de 52 de cărți.

Scopul jocului: Reconstituirea celor 4 formații conținînd în ordinea rangului toate cărțile din culorile cupă, pică, treflă, caro.

Desfășurarea jocului: Din pachetul de cărți amestecate, se scot primele 13 cărți (cu fața în jos), care formează stocul jocului. Ele se păstrează într-o grămadă așezată în stînga mesei, cu fața în sus.

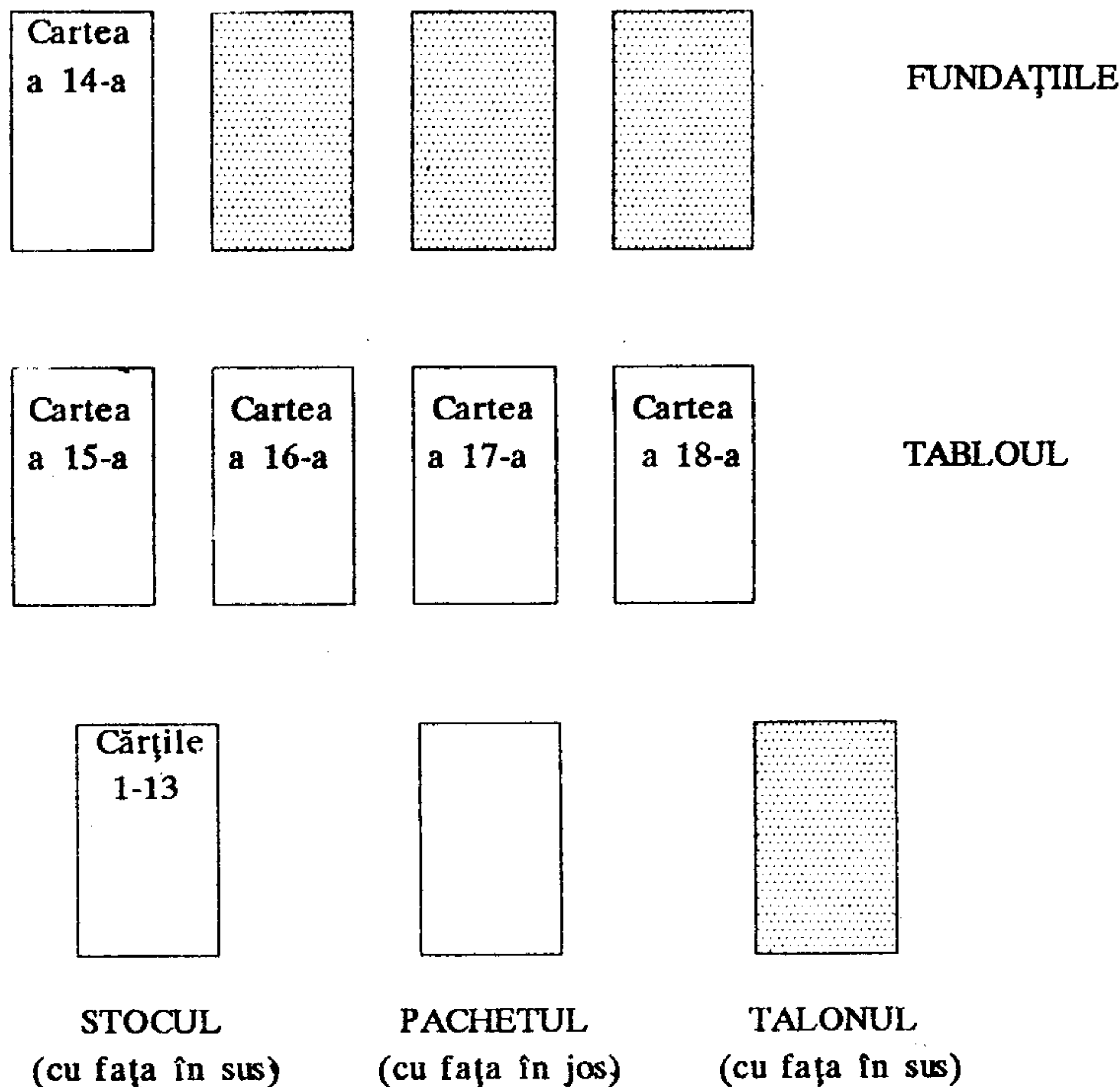
A 14-a carte din pachet se întoarce cu fața în sus și constituie fundația primei formații de 13 cărți de culoarea

respectivă. Să presupunem că această a 14-a carte este D-caro. Formația de bază care se va construi avînd această carte ca fundație va avea următoarea succesiune: D,R,A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V.

Celelalte trei formații ce urmează a fi construite (cupa, pica și trefla) vor trebui să aibă aceeași succesiune.

Fundațiile celor patru formații se vor așeza în partea de capăt, deasupra stocului.

În continuare sînt luate din pachet cîte 4 cărți (una cîte una) care se așază în șir sub spațiul rezervat fundațiilor, cu fața în sus. În felul acesta, tabloul la jocul Canfield este următorul:



Restul cărților din pachet se păstrează pe masă, cu fața în jos, în dreptul stocului, urmînd a fi jucate ulterior.

În continuare, din pachet sînt luate în ordine alte trei cărți, care se așază pe masă cu fața în sus, acestea constituind talonul jocului. Ele se amplasează ca în figură.

Ultima carte din stoc sau tablou (cea de deasupra) poate fi folosită în orice moment al jocului pentru constituirea fundației unei noi formații, în cazul în care are același rang cu cartea a 14-a (în exemplul nostru dama) sau pentru continuarea unei formații începute.

Orice carte din tablou poate fi luată pentru a fi folosită la continuarea unei formații începute sau la fundarea unei formații noi, dacă corespunde acestor scopuri.

Cînd nu mai există nici o posibilitate de a continua jocul folosind cărțile pe față (din stoc, talon sau tablou), se iau cărți din stoc pentru completarea locurilor goale din tablou și se urmărește dacă apar cărți ce pot fi jucate în formațiile de bază.

În cazul în care tabloul este complet și nu există posibilități de a continua formațiile de bază, se iau alte 3 cărți din pachet, care se așază la talon pe rînd, urmărindu-se posibilitățile de continuare a procesului de alcătuire a formațiilor de bază.

Dacă stocul se epuizează, completarea tabloului se face luînd cărți din pachet.

Jocul continuă pînă ce sînt alcătuite toate cele 4 formații de bază sau pînă ce acesta se blochează.

V - JOCURI DE CAZINOU

B L A C K J A C K

Este foarte răspândit în cazinourile din SUA, Franța, RFG etc. Jocul are două variante: cu bancher permanent (cazinoul) sau cu un bancher ce se schimbă periodic.

Iată care sînt regulile de joc ale variantei cu bancher permanent, folosite în cazinouri:

Numărul de participanți la joc: Oricîți, atît cît încap în jurul unei mese de joc. De regulă, la o masă joacă 7-8 persoane plus bancherul.

Numărul cărților necesare: 104 (două pachete standard, de 52 de cărți, amestecate la un loc). În plus, bancherul folosește un joker sau o carte albă pentru a marca cărțile bune de joc de cele decartate.

Valoarea cărților: Este dată de rangul lor, cu următoarele excepții:

- * Fiecare carte R,D,V este socotită 10 puncte.
- * Fiecare A poate fi considerat 1 sau 11 puncte, după cum dorește jucătorul care îl are în mînă.

Scopul jocului: Să cîștigi pariul făcut cu bancherul, realizînd din 2-3 cărți 21 de puncte sau cît mai aproape posibil de această valoare.

Desfășurarea jocului: De regulă, fiecare cazinou stabilește o limită minimă și alta maximă pentru pariurile făcute la acest joc, folosindu-se fise pentru plata cîștigurilor.

Cărțile sînt împărțite de bancher. El le amestecă sau oferă oricărui dintre participanți posibilitatea să facă acest lucru, dacă dorește. Cărțile amestecate sînt tăiate de oricare jucător, după care bancherul pune jokerul sau cartea albă cu fața în sus la fundul pachetului, limitînd inferior cărțile din pachet.

Înainte de a se distribui cărțile, fiecare participant la joc

pune pe masă, în fața sa, fisele care constituie pariul său.

Cînd toate pariurile au fost făcute, bancherul împarte fiecăruia, începînd cu cel aflat în stînga sa, cîte o carte, cu fața în jos, și ia și el o carte pe care o întoarce însă cu fața în sus, așezînd-o pe masă în fața sa.

După aceasta împarte tuturor (inclusiv lui) a doua carte, toate cu fața în jos.

Fiecare participant la joc, după ce a primit cărțile, le ia în mînă și calculează valoarea mîinii însumînd valoarea celor două cărți.

Bancherul se uită la cartea sa, așezată cu fața în jos, numai în cazul în care cartea cu fața în sus este un decar (10) sau o figură (V,D,R).

În cazul în care unul (sau mai mulți) dintre participanți are în mînă cărți care însumează 21 de puncte (de ex. A+D,V,R sau 10) realizează **Black Jack** și anunță imediat acest lucru.

Dacă bancherul are cartea pe față de un rang inferior lui 10,V,D sau R, plătește imediat celor cu Black Jack un număr de fise egal cu $1\frac{1}{2}$ din valoarea pariului făcut de aceștia. Dacă bancherul realizează Black Jack, colectează imediat toate pariurile făcute de toți participanții care nu au Black Jack. Jucătorii care au Black Jack concomitent cu bancherul nu pierd, dar nici nu cîștigă nimic.

În situația în care bancherul nu are Black Jack, după ce plătește eventualele pariuri pe care le-a pierdut (celor care au Black Jack), împarte la rînd, spre stînga, cu fața în jos, la cerere, cărți suplimentare.

Fiecare participant la joc are posibilitatea să opteze pentru a rămîne cu două cărți sau a cere cărți suplimentare (a treia, a patra etc.). Ei trebuie să calculeze în permanență valoarea mîinii lor ținînd cont că în cazul în care a luat cărți suplimentare și depășește 21 de puncte pierde automat pariul făcut, în favoarea bancherului, indiferent de cărțile acestuia. În momentul în care consideră că a realizat un punctaj cît mai apropiat de 21, fără a-l depăși, se poate opri din joc.

După ce a satisfăcut cererile primului jucător dîndu-i cîte cărți a dorit, face același lucru pe rînd, cu toți ceilalți.

În faza aceasta a jocului, bancherul colectează

depășesc 21 de puncte.

După ce a terminat împărțirea cărților suplimentare, bancherul întoarce cu fața în sus cea de-a doua carte a sa. Dacă cele două cărți însumează 17 puncte, nu mai ia alte cărți. Dacă ele totalizează sub 17 puncte, va lua pe rînd cărți pînă ce acumulează un punctaj cît mai apropiat de 21.

În cazul în care bancherul, luînd cărți suplimentare, depășește 21 de puncte, plătește tuturor celor rămași în joc un număr de fise egal cu pariul făcut de fiecare în parte.

În situația în care bancherul se oprește la un punctaj cuprins între 17 și 20 de puncte, pariurile făcute se reglementează astfel:

- * Bancherul colectează pariurile făcute de toți cei ce au realizat un punctaj inferior.

- * La același punctaj nu se încasează și nu se plătește nimic, pariurile fiind restituite celor ce le-au făcut.

- * Bancherul plătește tuturor celor care au realizat un punctaj superior valoarea pariurilor făcute de aceștia.

Rezolvarea pariurilor se face cu fiecare jucător pe rînd, cărțile acestuia fiind apoi luate și introduse în pachet, cu fața în sus, sub joker.

Cînd au fost soluționate toate pariurile unui joc, se poate începe unul nou.

Jocul continuă pînă cînd cărțile unui pachet se epuizează, apărînd la suprafață jokerul. În acest moment, cărțile de sub joker sînt amestecate și tăiate din nou, după care pot fi folosite pentru continuarea jocului.

Înainte de distribuirea cărților într-un joc nou, bancherul poate amesteca din nou toate cărțile, dacă apreciază că numărul celor rămase pînă la joker nu este suficient pentru desfășurarea jocului în bune condiții.

În cazul în care unul dintre participanți primește la prima împărțire două cărți de același rang, el poate opta pentru a juca cu ele în mod normal sau le poate considera prima carte din două mîini separate care îi aparțin, caz în care este obligat să parieze separat și pe a doua mînă, jucîndu-le separat.

Prezentăm în continuare varianta jocului cu bancherul la alegere:

Alegerea bancherului: Oricare dintre participanții la joc poate deveni bancherul temporar. Acest drept se obține prin tragere la sorti și revine jucătorului care ia din pachet primul valet negru (pică sau treflă).

Bancherul renunță la acest drept în orice moment al jocului, cedându-l sau vânzându-l altui participant, la alegerea sa. Vânzarea se poate face pe principiul licitației.

Pariurile: La această variantă, bancherul unui joc stabilește limitele (minim-maxim) ce pot fi făcute.

Împărțirea cărților: Prima carte pentru toți participanții la joc, inclusiv pentru bancher, se dă cu fața în sus, iar cea de a doua carte cu fața în jos.

Desfășurarea jocului - reguli specifice:

* Dacă bancherul realizează Black Jack, câștigă în fața tuturor participanților, după cum urmează:

- Dublul pariurilor făcute, de la toți cei care nu au Black Jack;

- Pariul făcut, de la toți cei care au reușit Black Jack.

* Dacă bancherul nu realizează Black Jack, plătește tuturor celor ce reușesc 21 de puncte (Black Jack) dublul pariului făcut de aceștia.

În afară de aceasta, bancherul plătește premii tuturor jucătorilor care realizează cu cărțile din mână anumite combinații, chiar dacă au un punctaj inferior lui, după cum urmează:

- Dublul pariului făcut, celor ce totalizează sub 21 de puncte din 5 cărți;

- Triplul pariului făcut, celor ce totalizează sub 21 de puncte din 6 cărți;

- De patru ori valoarea pariului făcut, celor ce totalizează sub 21 de puncte din 7 cărți.

Premii suplimentare:

- * Triplul pariului făcut, jucătorului care realizează 21 de puncte (Black Jack) din trei șeptari;

- * Dublul pariului făcut, jucătorului care totalizează 21 de puncte din cărțile 6+7+8.

* Bancherul pierde dreptul de a mai fi bancher în momentul în care un participant la joc realizează Black Jack iar el nu reușește acest lucru în jocul respectiv. Jucătorul în cauză devine, dacă dorește, noul bancher pentru jocurile următoare.

Toate celelalte reguli ale jocului tip cazinou se aplică întocmai.

B A N C A "M O N T E C A R L O"

Numărul participanților la joc: Oricare. Unul dintre participanți (sau reprezentantul cazinoului) își poate asuma rolul de bancher. El este obligat să pună pe masă, în fața sa, toată cantitatea de fise pe care o pune în joc, denumită **bancă**.

Numărul de cărți necesare: 40. Din pachetul standard, de 52 de cărți, sînt scoase cărțile avînd rangul 8,9 și 10 aparținînd tuturor culorilor.

Desfășurarea jocului: După ce se amestecă și se oferă pachetul pentru a fi tăiat de către oricare dintre participanți, bancherul scoate două din cărțile aflate în partea de jos a pachetului, pe care le întoarce cu fața în sus și le pune pe masă. Cele două cărți alese constituie bază pentru pariurilor făcute în jocul respectiv.

Apoi ia alte două cărți, de data aceasta de deasupra pachetului, avînd grijă să nu fie văzute de nici unul dintre participanții la joc, și le așază cu fața în jos, fiecare peste una din cărțile de bază.

Participanții la joc pariază fiecare după dorință pe oricare din cele două perechi de cărți de bază.

Pariurile făcute pentru a fi onorate nu trebuie să depășească la un loc numărul total de fise puse în joc de bancher.

După ce au fost făcute corect toate pariurile, bancherul ia pachetul și îl întoarce cu fața în sus. Cartea aflată deasupra se numește **gate** (poarta) și decide adjudecarea pariurilor făcute. Dacă culoarea acestei cărți este similară cu culoarea vreuneia din cărțile de bază, cîștigă toți cei ce au pariat pe culoarea respectivă.

Bancherul plătește tuturor cîștigătorilor un număr de fise egal cu cel pariat de ei. În caz contrar, bancherul colectează

toate pariurile făcute de fiecare participant.

După ce a fost reglementată situația tuturor pariurilor făcute, bancherul îndepărtează cărțile jucate (cele 4 cărți de bază și cartea **gate**), avînd grijă ca mai întîi să întoarcă pachetul cu fața în jos. Jocul continuă pînă ce sînt epuizate toate cărțile din pachet sau bancherul se retrage (dă faliment sau din alte cauze).

După epuizarea tuturor celor 40 de cărți din pachet (după 8 jocuri), cărțile se adună și se amestecă pentru continuarea jocului cu cei ce doresc să facă acest lucru.

În cazul în care un bancher se retrage, se alege altul, jocul reluîndu-se de la început.

C H E M I N D E F E R

Este jocul cel mai practicat în cazinourile europene dar și în cele din SUA.

Numărul participanților la joc: Între 2 și 30.

Numărul cărților necesare: Sînt folosite 6 pachete standard, de cîte 52 de cărți fiecare, amestecate împreună și așezate într-o cutie cu dispozitiv de livrare una cîte una, numit **shoe** (pantoful).

Amestecarea cărților: Este făcută de oricare dintre participanții la joc care dorește acest lucru. Fiecare ia o parte din cărți și le amestecă, după care le introduce în **shoe**.

Desfășurarea jocului: De regulă există un crupier (persoană care nu participă la joc dar ajută pe participanți, explicîndu-le regulile jocului, modul cum se fac pariurile și probabilitatea de cîștig). Prin licitație (cel ce pune în joc numărul cel mai mare de fise) sau în alt mod, se alege un bancher.

Bancherul anunță numărul de fise disponibile pentru fiecare joc care constituie banca. Înainte de împărțirea cărților, fiecare jucător pariază la alegere un număr de fise. Toate pariurile făcute într-un tur nu trebuie să depășească banca, deoarece în caz contrar bancherul nu va putea plăti sumele cîștigate de cei ce au pariat, în cazul cînd acesta pierde toate pariurile.

Dacă unul dintre participanții la joc dorește să parieze singur un număr de fise egal cu cel al băncii, toți ceilalți participanți se vor retrage din jocul respectiv. Dacă această intenție

este manifestată de mai mulți participanți, are prioritate cel aflat în stînga bancherului, mai aproape de el. Jucătorul care dorește să parieze egal cu banca anunță acest lucru, folosind cuvîntul **banco**. După ce s-au stabilit pariurile, bancherul începe împărțirea cărților de la participantul care a făcut pariul cel mai mare. În acest sens, ia o carte din shoe și o dă cu fața în jos (așa cum iese din dispozitiv) acestuia, după care ia și el o carte. În continuare, împarte și ia a doua carte.

Scopul jocului este de a obține din două sau trei cărți nouă puncte sau un punctaj cît mai apropiat de această valoare. Punctajul realizat se calculează folosind rangul cărților, cu excepția R,D,V, care se socotesc 10 sau 0, și a A, care se socotește 1. Cărțile 10 și zecile de puncte realizate nu se iau în calcul. De exemplu, o mîna formată din cărțile 6 și 5 valorează 11 sau 1.

După primirea cărților, fiecare dintre cei doi participanți la pariul de bază (bancherul și liderul participanților) calculează valoarea cărților primite. Cel ce totalizează 9 sau 8 realizează punctajul necesar cîștigării pariurilor. Totalul 9 sau 8 se numește **natural** și se pune pe masă imediat ce a fost realizat.

În cazul în care bancherul are **natural**, cîștigă toate pariurile făcute de toți participanții la joc.

Dacă liderul are **natural** și bancherul nu, acesta din urmă plătește imediat tuturor participanților la joc pariurile făcute de ei.

Dacă ambii adversari (bancher și lider) au **natural**, se aplică următoarea regulă: 9 cîștigă în fața lui 8. Dacă egalitatea este perfectă (8 la 8 sau 9 la 9), pariurile sînt retrase urmînd a fi făcute la jocul următor. Situația respectivă se numește **coup**.

În cazul în care nici bancherul nici liderul nu totalizează din cele două cărți 8 sau 9 puncte, au dreptul, dacă doresc, fiecare în parte, să mai ia o carte. După această fază, cărțile se pun pe masă cu fața în sus, jocul fiind cîștigat de cel ce are cărți avînd o valoare mai apropiată de 9. În cazul în care și de această dată cărțile bancherului și ale liderului au aceeași valoare însumată, jocul este **coup** și pariurile se retrag.

Jocul continuă atît timp cît bancherul este capabil sau dorește să îndeplinească acest rol. În caz contrar (dacă se

retrage), dreptul de a deveni bancher îl are primul jucător din stînga bancherului, dacă dorește acest lucru. Cînd își preia rolul, noul bancher anunță banca de care dispune și poate folosi cărțile rămase în shoe. Pachetul inițial se reconstituie numai după ce au fost jucate 5/6 din totalul cărților din shoe.

Sfaturi pentru a spori șansele de cîștig :

* Un jucător care are în mînă cărți însumînd 4 sau mai puțin trebuie să ceară o nouă carte.

* Un jucător care are cărți ce valorează 5 trebuie să se decidă dacă să ia sau nu o nouă carte.

* Jucătorul care are în mînă cărți ce totalizează 6 sau 7 are șanse mai mari de cîștig dacă nu ia o nouă carte.

Pentru bancher, opțiunile sînt:

* Cînd adversarul nu mai cere o carte, rămînînd cu cele două primite inițial, iar el are în mînă cărți însumînd 6 sau 7, este recomandabil să nu ia nici el o nouă carte.

* Cînd cărțile sale însumează 5 sau mai puțin, poate lua o nouă carte.

* Dacă adversarul ia a treia carte, care se dă pe față, și această carte este A,R,D,V sau 10, poate renunța să ia a treia carte. Dacă însă valoarea cărților din mîna sa este 4, este mai bine să ia a treia carte și el.

* Cînd adversarul primește a treia carte care este un 9, are următoarele opțiuni:

- Renunță la cartea a treia cînd are în mînă 4;

- Are de ales între a lua o nouă carte sau nu dacă are în mînă 3;

- Ia a treia carte cînd mîna sa valorează sub 3.

* Dacă adversarul primește drept a treia carte un 8, poate renunța să ia și el a treia carte dacă mîna sa valorează 3 și este bine să ia a treia carte dacă valoarea mîinii sale este sub 3.

* Dacă adversarul primește cea de-a treia carte care este 7 sau 6, poate renunța să ia și el o nouă carte, dacă are în mînă cărți valorînd 7 și este bine să ia a treia carte pentru o mînă cu o valoare mai mică.

* Cînd adversarul primește un 5 drept a treia carte, poate renunța la cartea a treia numai dacă mîna sa va-

lorează 6 și este bine să ia și el a treia carte pentru orice valoare mai mică.

Bancherul poate proceda similar și dacă adversarul său primește drept cartea a treia un 4.

* Dacă adversarul primește drept a treia carte un 3 sau un 2, bancherul trebuie să ia și el a treia carte pentru orice mână valorînd mai puțin de 5.

B A C C A R A

Este un joc similar cu Chemin de Fer, de care se deosebește prin următoarele:

* Bancherul împarte cărți mai întîi jucătorilor aflați imediat în stînga și dreapta sa, disputînd pariurile doar cu aceștia.

* Ceilalți participanți la joc pariază după dorință, fiind solidari cu oricare dintre lideri (jucătorul din dreapta și cel din stînga bancherului), cîștigînd sau pierzînd pariurile făcute de ei după cum liderii cîștigă sau pierd în fața bancherului.

* Bancherul dispută jocul separat cu fiecare dintre cei doi lideri, după regulile jocului Chemin de Fer.

S T U S S

Numărul participanților la joc: Pîna la 30.

Numărul cărților necesare: Un pachet standard, de 52 de cărți.

În afară de acest pachet, mai este necesară o placă sau o pînză care acoperă masa de joc, avînd imprimare toate cărțile din culoarea treflă. În unele cazinouri mai mici sau în jocurile organizate acasă, în lipsa plăcii sau a pînzei cu însemnele unei culori (trefla), pot fi folosite toate cărțile de această culoare aparținînd unui alt pachet standard, care se așază pe masa de joc cu fața în sus, una lîngă alta.

Desfășurarea jocului: Fiecare joc trebuie să aibă un bancher. Acesta poate fi reprezentantul cazinoului sau unul dintre participanții la joc care obține acest drept prin licitație sau în alt mod.

După ce bancherul amestecă și oferă spre tăiere pachetul de cărți oricăruia dintre participanți, îl așază cu fața

în jos pe masă, în dreptul său.

Fiecare participant alege una sau mai multe cărți din cele figurate pe masa de joc (placa, pînza sau cărți separate) și pariază pe acestea orice număr de fise dorește.

După ce au fost făcute pariurile, bancherul ia prima carte din pachetul aflat în fața sa și o așază cu fața în sus pe masă, în fața sa. Această carte se numește soda. În continuare, bancherul ia o altă carte pe care o așază tot cu fața în sus, în dreapta sa. Aceste două cărți extrase din pachet de bancher nu au nici un efect asupra pariurilor, fiind doar uvertura jocului.

Toate cărțile ce vor fi jucate în continuare și vor fi plasate peste soda sînt cărți care atrag pierderea pariului în favoarea bancherului. Cărțile plasate în dreapta atrag cîștigarea pariului, bancherul fiind obligat să plătească fiecărui jucător un număr de fise egal cu pariul făcut de acesta.

După încheierea uverturii, bancherul ia din pachet o nouă carte pe care o pune peste soda și apoi alta, pe care o pune în dreapta sa. Colectează imediat pariurile cîștigate și plătește pe cele pierdute.

Iată concret cum se desfășoară jocul:

Să presupunem că un participant la joc a pariat 5 fise pe cartea 6-treflă, figurată pe masa de joc. Bancherul ia din pachetul aflat în fața sa, pe rînd, două cărți, așezîndu-le, cu fața în sus, în stînga și apoi în dreapta sa peste cărțile uvertură. Pariul făcut de jucătorul în cauză rămîne pe masă pînă în momentul în care bancherul a extras din grămadă o carte avînd rangul 6, indiferent de culoare.

Cînd cartea respectivă este plasată în stînga, jucătorul în cauză pierde pariul făcut de el, în favoarea bancherului care colectează imediat fisele constituînd pariul. În același timp, oricare alt jucător care a pariat pe 6-treflă pierde pariul făcut.

În cazul în care cartea de rang 6 trebuie așezată în dreapta bancherului, toți cei care au pariat pe 6-treflă vor cîștiga un număr de fise egal cu cel pariat.

Dacă ambele cărți extrase din pachet de către bancher, așezate în stînga și apoi în dreapta, sînt de același rang (în cazul nostru 6), toate pariurile făcute pe cartea respec-

tivă sînt cîştigate de bancher.

După fiecare tur (pereche de două cărţi extrase de bancher din pachet şi așezate în dreapta şi în stînga) se fac plăţile tuturor pariurilor cîştigate sau pierdute şi pot fi făcute pariuri noi. Rămîn pe masă toate pariurile efectuate pe cărţi care nu au fost încă jucate.

Jocul decurge similar pînă cînd sînt epuizate toate cărţile din pachet, moment în care cărţile jucate se colectează şi se amestecă din nou, constituind noul pachet de cărţi al bancherului.

În cazul în care jocul are un bancher ales dintre participanţii la joc, acesta poate renunţa oricînd doreşte sau nu mai poate continua să îndeplinească această funcţie.

VI - INDEXUL ALFABETIC AL JOCURILOR

1. ACORDEON.....	77
2. BACCARA.....	91
3. BANCA "MONTE CARLO".....	87
4. BLACK JACK.....	83
5. CALCULUL.....	78
6. CALIFORNIA JACK.....	60
7. CANASTA.....	14
8. CANASTA BOLIVIANĂ.....	23
9. CANASTA BRAZILIANĂ.....	23
10. CANASTA CHILIANĂ.....	24
11. CANASTA CUBANEZĂ.....	24
12. CANASTA ITALIANĂ.....	25
13. CANASTA HOLLYWOOD.....	26
14. CANASTA MEXICANĂ.....	27
15. CANFIELD.....	80
16. CAZINO.....	37
17. CHEMIN DE FER.....	88
18. CONCENTREAZĂ-TE.....	68
19. CONTRACT RUMMY.....	47
20. CONTINENTAL RUMMY.....	46
21. GIN RUMMY.....	44
22. GO BOOM.....	69
23. MICHIGAN.....	49
24. OLD MAID.....	62
25. OPTARUL MIRACULOS.....	73
26. PARLAMENT.....	72
27. PASIENȚA LUI NAPOLEON.....	79
28. PESCUIEȘTE.....	64
29. PINACLE.....	27
30. POKER.....	51

31. POKER KNOCKER.....	59
32. POKER PENTRU SOLITARI.....	76
33. POKER STUD.....	57
34. POKER WHISKEY.....	58
35. PURCELUȘUL.....	66
36. RĂZBOIUL.....	62
37. RUMMY.....	42
38. SAMBA.....	22
39. ȘAIZECI ȘI ȘASE.....	35
40. SLAP JACK.....	67
41. STUSS.....	91
42. TROMBON.....	70
43. WIST.....	33

Editura RECIF
Director: CONSTANTIN STATE
Str. Bibliotecii nr. 6, sector 3
București, cod. 70419
telefon: 14.34.32.

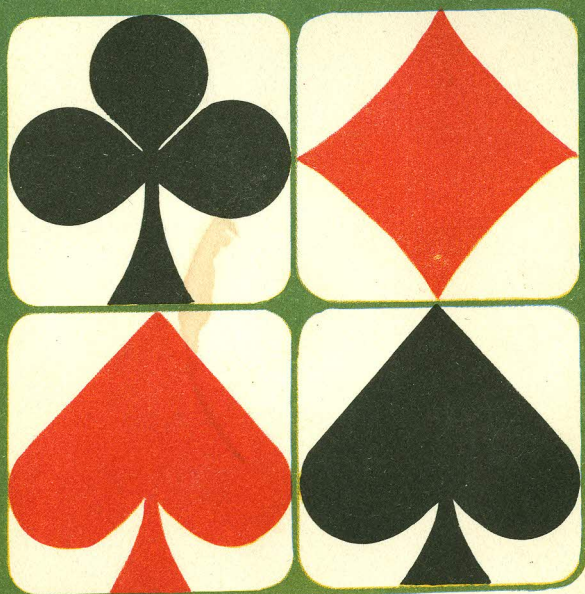
Secretar general de redacție: CONSTANTIN CIAREC
Redactor de carte: LAURA GALERIU
Grafica: VICTOR WEGEMAN

Apărut 1992. Bun de tipar: 19 VI 1992
Coli de tipar: 6

Tiparul executat sub comanda nr. 20.441
Regia Autonomă a Imprimeriilor
Imprimeria CORESI
Piața Presei Libere, 1, București
ROMÂNIA

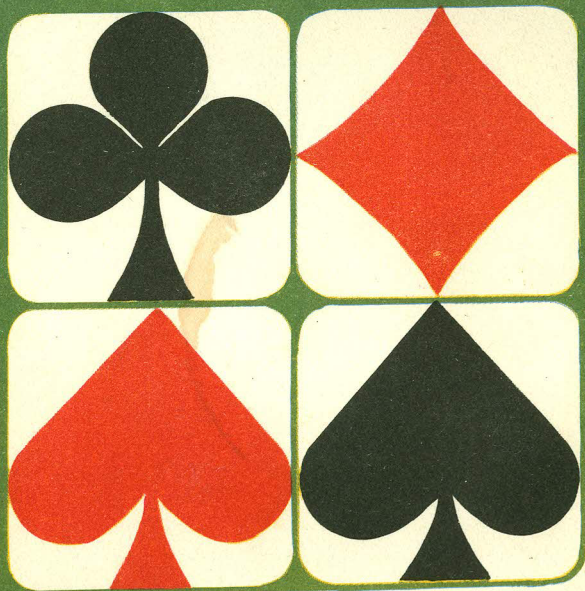


ISBN 973-95505-6-8



Lei 128
2 T.L.

130



Lei 128
2 T.L.
130

GHIDUL JUCATORULUI

• Șaizeci și șase •
• Rummy • Slap Jack • Whiskey Poker •
• Wist • Casino • Poker •
• Old Maid • Go Boom • Trombon •
• Canasta • Michigan •
• Poker •
• Troi •
• Knock •
• Pinacle •
• Gin rumn •



Recif